

Entscheidung am 25. Oktober:

ANNO 1503

Kaufen – ja oder nein?



SPLINTER CELL

Angstschweiß auf der Stirn: Tom Clancys cooler Spionage-Thriller

GEFORCE5

Enthüllt: Die geheimen Pläne der Grafikkarten-Hersteller



SPIEL DES MONATS: UT 2003

Grafik- und Shooter-Referenz? Mega-Test + Video + Demo

AGE OF MYTHOLOGY

Ausgereift? Das Götter&Helden-Epos für Echtzeit-Strategen

4 191278 204996 11

AUF DVD: 10 Demos, 22 Videos, 21 Updates, 30 Tools & Treiber, 20 Gratis-Spiele & Anwendungen



UNREAL TOURNAMENT 2003
4 Maps, 3 Modi! Gegen Bots und online!



PORT ROYALE ADD-ON
13 Missionen und 2 neue Schiffe



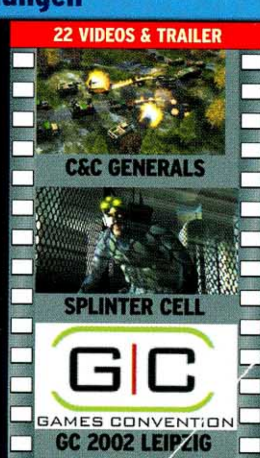
NHL 2003
Demo: Kufen glühen, Eis schmilzt



AMERICAN CONQUEST
Demo: Der Cossacks-Nachfolger



22 MINUTEN ANNO 1503
Video: Das Countdown-Special



„Action-Adventure-Vergnügen der Extraklasse“
„Zwischensequenzen von Kinoqualität“
Bravo Screenfun 9/02

„Mafia ist von der ersten bis zur letzten Minute eines der besten Spiele, die ich je gesehen habe.“
Gamesweb.com

„Ohne jede Übertreibung: Mafia hat die beste Handlung, die ich je in einem PC-Spiel erlebt habe.“
GameStar 09/02

“Ein wundervolles Spiel, voller Dramatik und zum Zerplatzen spannend!“
PC Games 10/02

„Die neue Action-Referenz“
“Eine der spannendsten Storys der PC-Spielegeschichte.”
GameStar 10/02

„Das heißeste Actionspiel des Jahres“ „Herausragend“
PC Action 09/02

„Mein Gott, was ist das für ein geniales Spiel!“
Gamigo.de

„Eines der komplexesten und besten Actionspiele aller Zeiten.“ Computer Bild Spiele 10/02

award gamigo.de · AWARD gamesweb.com · PC Games Award Spiel des Monats 10/2002 · GameStar »für besondere Atmosphäre« Mafia · PC Action Gold

PC CD-ROM MAFIA











www.mafia-game.de



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Termine, Termine, **Termine**

Donnerstag | 29. August 2002

Leipzig, 10:02 Uhr: Fiep! Die ersten Besucher der Games Convention 2002 schieben ihr Ticket durch den Einlass-Automaten. Am ersten Tag sollen es knapp 7.000 werden. Schwarzseher rechnen hoch: vier Messetage à 7.000 Leute, macht 28.000 – bliebe es dabei, wäre die Messe ein Flop.

Samstag | 31. August 2002

Leipzig, 15.45 Uhr: Kein Durchkommen mehr auf den Fluren des Leipziger Messegeländes – unsere zierliche Kamera-Frau weiß nicht, um was sie mehr fürchten soll: um ihr eigenes oder um das Wohl der 15.000 Euro teuren Ausrüstung, die sie durch die Gegend hievt. Mehr als 30.000 Besucher zählt die Messeleitung an diesem Tag – Wahnsinn! Angeblich wurde manch weit angereister Besucher gar vor den Toren abgewiesen. Wegen Überfüllung der Hallen.

Sonntag | 01. September 2002

Leipzig, 18.30 Uhr: „So, jetzt aber ..." – die Aufpasser scheuchen die letzten Besucher von den Ständen in Richtung Ausgang. 80.000 Menschen haben eine gleichermaßen unterhaltsame wie informative, in jedem Fall aber volle Messe erlebt. Infos rund um die Games Convention gibt es fünf Seiten weiter, auf der DVD erleben Sie außerdem einen ausführlichen Video-Messereport.

Mittwoch | 04. September 2002

Fürth, 22:23 Uhr: „Keiner kriegt sie früher", verspricht die PC-Games-Werbung. Das stimmt zwar für die meisten Abonnenten, die ihr Heft am Samstag oder Montag in Händen halten. Nicht aber für einige tausend PC-Games-Leser, die sogar noch zwei Tage nach dem Kiosk-Verkaufsstart auf die 10/02 warten – ausgerechnet die Geburtstagsausgabe! Wütende E-Mails und Anrufe erreichen die Redaktion. Erste Nachforschungen ergeben dann: Ein LKW einer Spedition hatte einige Heft-Paletten schlichtweg „vergessen". Weil diese Hefte nicht wie üblich am Freitag, sondern erst am Montag oder Dienstag ausgeliefert werden, gibt es Verzögerungen. Für den entstandenen Ärger möchten wir uns auch an dieser Stelle noch einmal bei allen Betroffenen entschuldigen. Die Abo-Abteilung hat der Redaktion versprochen: Das kommt nicht wieder vor. Was allerdings auch in Zukunft vorkommen wird: Dass manche Abo-Hefte schon am Samstag, einige erst am Montag und andere (etwa in Österreich und in der Schweiz) erst am Dienstag oder gar Mittwoch im Briefkasten liegen. Zwar werden alle (!) Exemplare an ein und demselben Tag bei der Druckerei abgeholt – danach liegt aber alles in den Händen der Post. Daher können wir die Belieferung leider nicht beschleunigen.

Dienstag | 10. September 2002

Fürth, 16:48 Uhr: Der Direktkurier aus Langen gibt den Umschlag mit den beiden **Anno 1503**-CDs in der Redaktion ab. „Petra Maueröder – persönlich!" steht in dicken Lettern drauf. Zwei Wochen lang spielen wir Kampagnen und Szenarien – so gründlich, als wär's ein Test. Ist es deshalb noch nicht, weil viele Parameter vier Wochen vor dem Presswerk-Termin noch feinjustiert werden müssen. Doch weil das „meisterwartete Spiel des Jahres" am 25. Oktober 2002 im Laden erhältlich sein wird, erwarten Sie von PC Games zu Recht eine Empfehlung. Die gibt es in der großen Titelstory, beginnend auf Seite 26.

Samstag | 14. September 2002

Fürth, 06:40 Uhr: Die spielbare **Unreal Tournament 2003**-Demo ist endlich da! Die heißeste Demo des Jahres darf nicht jedes x-beliebige Magazin auf CD und DVD packen – Infogrames und Hersteller Epic Megagames entscheiden sich nach langen Verhandlungen für PC Games. Wir sind überglücklich, unseren Lesern dieses rund 100 MByte große Shooter-Juwel exklusiv anbieten zu können. Genießen Sie die unglaubliche Grafikpracht, clevere Deathmatch-Bots und spannende Online-Schlachten; ab Seite 66 erwartet Sie zudem ein großer Test, auf DVD der Interaktive Test.

Einen goldenen Spiele-Oktober und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe (und vor allem mit der genialen **UT 2003**-Demo) wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN MÜLLER

... wurde auf der Games Convention 2002 von einem Leser erkannt, der ihm mit viel Überredungskunst und minutenlangem Flehen das einzige druckfrische Vorab-Heft aus der Jubiläums-Auflage abnötigte, die dieser bis zu diesem Zeitpunkt wie einen Schatz gehütet hatte. Gratulation!

PETRA MAUERÖDER

... entdeckte beim **Anno 1503**-Bugbuster-Event in Langen gleich drei Bugs – zwei Grafikfehler und einen handfesten Absturz. Tragisch: Frau Maueröder hatte es nicht für nötig gehalten, zwischendurch abzuspeichern – die Siedlung war futsch. Rechts: Sunflowers-Chef Jürgen Reußwig.

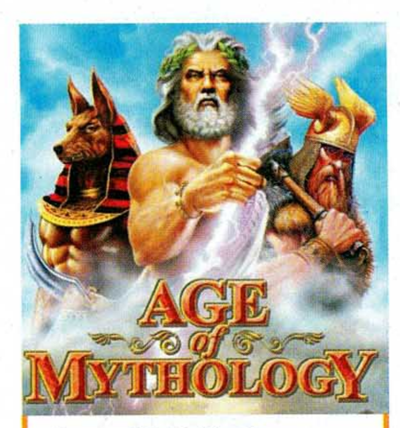
RÜDIGER STEIDLE



... ließ sich von Piranha-Bytes-Spieldesigner Horst Dworczak in die Vorabversion des Rollenspiel-Epos **Gothic 2** ein- und entführen. Die atemberaubenden Fantasy-Außenwelten ließen unseren Redakteur fast den Redaktionsschluss-Stress der Büro-Innenwelten vergessen.

Inhalt 11/2002

Aktuelles



Age of Mythology
Neben C&C gelten die Spiele der „Age of"-Serie von Microsoft als Vorzeige-Echtzeit-Strategiespiele. Im November soll der dritte Teil auf den Markt kommen, PC Games hat ihn bereits Probe gespielt.

Abgezockt? Müssen PC-Spieler seit der Euro-Umstellung tiefer in die Tasche greifen? PC Games hat sich in deutschen Spiele-Regalen umgesehen.

Vorschau



Hitman 2
Die „Agentur" braucht die Ziel- und Tarnkünste des ruchlosen Freiberuflers mit der Nummer 47 ein weiteres Mal. Brauchen Sie den zweiten Teil des Taktik-Shooters?

Test

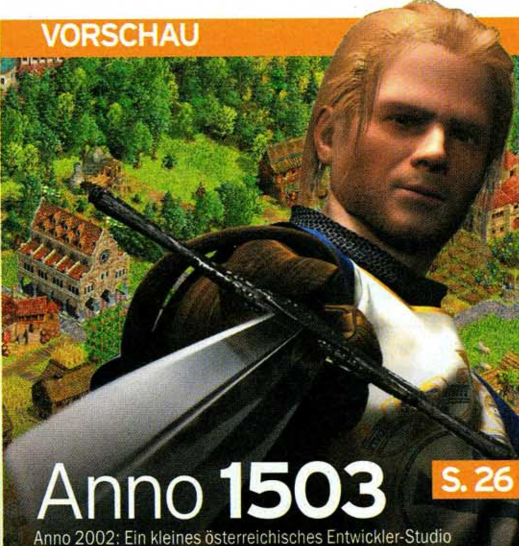
AKTUELLES



S. 20

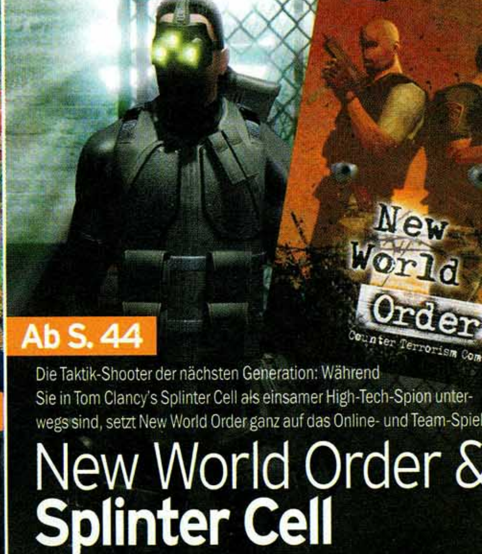
Der Euro als Preistreiber?
Ist der Euro schuld, dass PC-Spiele teurer geworden sind? PC Games hat mit Handel und Spieleindustrie gesprochen und rechnet vor, wieso Top-Spiele mehr Geld kosten.

VORSCHAU



S. 26

Anno 1503
Anno 2002: Ein kleines österreichisches Entwickler-Studio will sein Meisterstück abliefern. Nach vierjähriger Entwicklungszeit läuft Anno 1503 Ende Oktober endlich vom Stapel. Dürfen PC-Spieler jetzt blind zugreifen?



Ab S. 44

New World Order & Splinter Cell
Die Taktik-Shooter der nächsten Generation: Während Sie in Tom Clancy's Splinter Cell als einsamer High-Tech-Spion unterwegs sind, setzt New World Order ganz auf das Online- und Team-Spiel

Tipps & Tricks

Hardware



Tuning-Tipps zu Battlefield 1942 & Mafia

Flüssiger spielen mit den richtigen Einstellungen: Unsere Tuning-Experten versorgen Sie mit den besten Tipps, wie Sie Ihrem Lieblingsspiel auch auf Ihrem PC Beine machen können.

Service

TEST



Kann Epic Games' neuer Ego- und Multiplayer-Shooter wirklich neue Maßstäbe setzen? Überzeugen Sie sich selbst: Passend zum Spiel des Monats-Test finden Sie die spielbare Demo auf CD und DVD.

Unreal Tournament 2003

S. 66

TIPPS & TRICKS



Orientierungshilfe: Egal, ob Sie sich auf den Multiplayer-Schlachtfeldern oder in den riesigen Labyrinthen von Icewind Dale 2 zurechtfinden wollen, unsere Tipps&Tricks-Experten haben die richtigen Tipps parat.

Ab S. 153

Battlefield 1942 & Icewind Dale 2

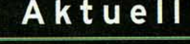
HARDWARE



S. 178

Geforce 5

Das Grafik-Chip-Karussell dreht sich unaufhörlich weiter. Kaum haben sich Geforce-4-Grafikkarten etabliert, steht Nvidia mit einer neuen Chip-Klasse vor der Tür.



Splinter Cell

Das ist Fisher. Undercover-Agent Sam Fisher. Eigentlich existiert er gar nicht. Denn sein Arbeitgeber, die Third-Echelon-Abteilung der amerikanischen NSA, leugnet, dass es Menschen wie ihn überhaupt gibt. Als hervorragend ausgebildeter Top-Spion operiert er außerhalb jeglicher Gesetze, setzt auf Athletik und High-Tech-Werkzeuge. Sein Auftrag: den internationalen Terrorismus bekämpfen. Sein einziger Freund: die Dunkelheit. Was Sie von dem per Unreal-Warfare-Grafik in Szene gesetzten Taktik-Shooter erwarten dürfen, lesen Sie in unserer Vorschau ab Seite 48 oder Sie werfen einen Blick auf das zugehörige Video der CD oder DVD.

Entwickler .... Ubi Soft Montreal
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 28. November 2002



AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Leipzig war's wert!

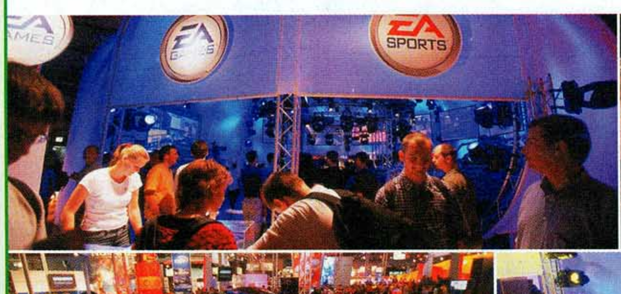
Paul Breitner war da, Kai Pflaume war da, Jürgen Drews war da. Und 79.996 andere auch. Nur Lothar Matthäus nicht. Der hing irgendwo am Flughafen Nizza fest, musste absagen. Schade, denn dann hätte unser Regordnadsionalsbieler eine Spiele-Messe der Superlative erlebt und mit eigenen Augen gesehen, wer den Fußballmanager kaufen wird, für den er Werbung macht. Wund gelaufene Füße, ohrenbetäubender Lärm, dichtes Gedrängel, angereichert mit Spiele-Neuheiten, so weit das Auge reicht – um all das zu erleben, muss man als Redakteur nicht zur alljährlichen E3 nach LA jetten, das geht auch auf der GC in Leipzig. Nur mit dem Unterschied halt, dass auf der E3 viele Spiele nur wichtigtuerisch „behind closed doors" (also in einem stickigen Kabuff) einer handverlesenen Schar gezeigt werden – ohne Termin geht nichts, der Mob starrt auf Leinwand-Trailer. Nicht so in Leipzig: Jeder darf alles ausprobieren, egal ob C&C Generals, FIFA 2003, Splinter Cell, Colin McRae 3, Tomb Raider: AoD oder Freelancer. Solche Arbeitsbedingungen würde man sich für die E3 wünschen. Und: Vielfach standen Designer wie Bruce Shelley oder Gerald Köhler (die oft nur mit einem scheuen Blick aufs Namenschild am Revers erkannt wurden) gleich daneben und beantworteten die Fangfragen der Fans wie „Und – wann kommt's?" souverän. Wer als Journalist stattdessen zur parallel stattfindenden, altehrwürdigen (mit der Betonung auf „alt") ECTS nach London flog, verdiente Mitleid – kaum Aussteller, kaum Premieren, kaum Besucher. Die ECTS ist tot, es lebe die GC! Das mussten auch die Vertreter der wenigen Hersteller feststellen, die nicht bei der Premieren-Messe ausstellten und sich durch die mit prall gefüllten Plastiktüten bewaffnete Menge kämpften. „Leipzig?! Im Osten?! Wer fährt denn da hin?!" – so hatten die Gegner im Vorfeld der GC getönt. Inzwischen kennen wir die Antwort: 80.000, davon allein ein Drittel aus den alten Ländern. Mein Hotelbett für nächstes Jahr hab ich jedenfalls schon gebucht. PETRA MAUERÖDER

GAMES CONVENTION 2002

Leipziger **Allerlei**



Zwei Messehallen, 166 Aussteller, Hunderte von Spielen: Mehr als 80.000 Besucher erlebten am letzten August-Wochenende einen beeindruckenden Auftakt der ersten deutschen Spielemesse, der Games Convention (GC) im hochmodernen Leipziger Messezentrum. Nach gescheiterten Multimedia-Experimenten à la CeBIT Home konzentrierte sich die GC fast vollständig auf Spiele, Spiele, Spiele. Hersteller wie Electronic Arts, Ubi Soft, Codemasters, Microsoft, CDV, Eidos, Microsoft und Infogrames zeigten an aufwendigen, originell gestalteten Ständen fast ihr komplettes (Vor-)Weihnachtssortiment, darunter viele Premieren. Auch die Hersteller waren zufrieden: „Der Besucher probiert wirkliche Neuheiten, sieht Spiele, die es noch nicht zu kaufen gibt, die er sonst noch nirgends spielen kann", freute sich Pressesprecher Fabian Döhla von Codemasters, der unter anderem **Colin McRae 3** und **DTM Race Driver** vorstellte. Neben den Spiele-Hits selbst erwiesen sich Gewinnspiele, Vorführungen, Wettbewerbe, Shows, Turniere und Interviews als Zuschauer-Magneten. Willkommene Verschnaufpausen vom Messestress boten interessante Sonderausstellungen – etwa zur Geschichte der Computer- und Videospiele, die beim Anblick eines Atari ST oder C64 so manchem die Nostalgietränen in die Augen trieb. Kein Wunder also, dass angesichts des großen Erfolges die Vorbereitungen für die GC 2003 bereits angelaufen sind. Auch der Termin steht bereits fest: 21. bis 24. August. Fast alle diesjährigen Aussteller haben bereits ihr Kommen fest zugesagt. Das gilt auch für die Besucher – neun von zehn sind laut Umfragen auch 2003 wieder dabei.









FM 2003
Träum weiter, Lothar!

Wie schon beim **Fußballmanager 2002**, für den sich 04-Manager Rudi Assauer in der Arena Auf Schalke filmen ließ, gibt es auch zum **FM 2003** (erscheint Ende November) einen TV-Spot. Hauptdarsteller: Lothar Matthäus. Der Rekordnationalspieler wird auch auf der Packung des Spiels zu sehen sein und hat – so heißt es – die Entwickler um Gerald Köhler mit seinem reichen Erfahrungsschatz als Spieler und Interims-Trainer versorgt.

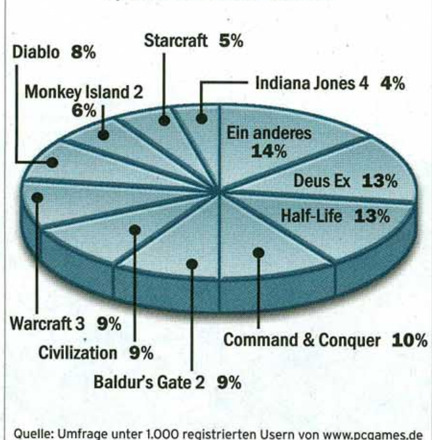
BLIZZARD
Neues Starcraft-Spiel



Auf der Tokyo Game Show hat Blizzard für Ende 2003 ein neues **Starcraft**-Spiel angekündigt – allerdings nur für Konsolen. **Starcraft: Ghost** basiert auf den Charakteren und Schauplätzen des Echtzeit-Strategie-Hits, gehört aber ins Genre der Taktik-Shooter und ist grob mit **Splinter Cell**, **Metal Gear Solid** oder **Dark Project** vergleichbar. Heldin Nova infiltriert und sabotiert feindliche Basen, sitzt am Steuer von **Starcraft**-Fahr- und Flugzeugen und ist in Nahkämpfe verwickelt. Koproduziert wird das Spiel von den **Vampire**-Schöpfern bei Nihilistic. Während **Ghost** vorerst nicht für den PC erscheinen soll, arbeitet Blizzard gleich an mindestens zwei PC-Projekten: am Online-Rollenspiel **World of Warcraft**, an einer Zusatz-CD für **Warcraft 3** und – demnächst - an Starcraft 2.



Welches Spiel unserer Top 10 (PCG 10/02, S. 23) würden Sie zum „Besten Spiel aller Zeiten" küren?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

80ER-REVIVAL
Crocket & Tubbs ermitteln

Weiße Sakkos, weiße Slipper, weißes Pulver: Davilex (**Autobahn Raser**) hat sich mit **Miami Vice** nach **Knight Rider** die Spiele-Rechte an einer weiteren 80er-Kultserie gesichert. Freuen darf man sich auf ein Rennspiel mit Adventure-Elementen, geplant für Oktober 2003. PC Games fragt: Wann folgen **Magnum**, **A-Team**, **Ein Colt für alle Fälle** und **McGuyver**?

INFOGRAMES
Microprose ausgebremst

Railroad Tycoon, **Civilization**, **Grand Prix**, **Pirates**, **X-COM**, **Transport Tycoon**, **Falcon** – alles legendäre Spiele von Microprose, gegründet von Sid Meier und Bill Stealey. Jetzt fällt nicht nur der große Name den Sparmaßnahmen von Infogrames zum Opfer: Die englische Niederlassung, geleitet von **Grand Prix**-Entwickler Geoff Crammond, wurde im September geschlossen. **Grand Prix 4** ist damit das letzte Microprose-Spiel. Die geplante Xbox-Version der Formel-1-Simulation wird erst gar nicht mehr erscheinen.

Terratools pleite

Neuer Schock für Deutschlands Entwicklerszene: Die Urban-Assault-Macher von Terratools haben überraschend Insolvenz angemeldet. Das Babelsberger Unternehmen hofft, einen Teil der 21 Arbeitsplätze erhalten zu können.

Funatics macht weiter

Nach der Pleite der Funatics Development GmbH (Zanzarah, Cultures 2) macht das Gründertrio weiter: Mit der Funatics Software GmbH starten die Entwickler neu durch und präsentieren mit dem Cultures-Ableger Die Reise nach Nordland ein Aufbau-Strategiespiel, das noch vor Weihnachten erscheint (siehe Seite 25).

Warcraft 3 regiert

Wenngleich Warcraft 3 von der Charts-Spitze verdrängt wurde, plant Vivendi, bis Jahresende eine halbe Million Stück der Echtzeit-Referenz allein in Deutschland zu verkaufen. Bislang gibt es hierzulande 300.000 Warcraft-3-Spieler.

Streit um Alcatraz

Um das originelle Ausbruch-Actionspiel Escape from Alcatraz streiten sich gleich zwei Publisher: Big Ben Interactive und CDV. Die ungarischen Entwickler von Philos Studios haben das oft verschobene Spiel angeblich inzwischen anderweitig vergeben, CDV besteht weiterhin auf Einhaltung des Vertrags.

Myst-3-Entwickler geben auf

Die Presto Studios, Schöpfer des Edel-Adventures Myst 3, schließen die Pforten. Grund: zu hohe Kosten und die „Profitgier" der Publisher, die zugunsten von Fortsetzungen keine innovativen Spiele mehr finanzieren wollten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	NEU	MAFIA
2	NEU	BATTLEFIELD 1942
3	NEU	MEDIEVAL: TOTAL WAR
4	NEU	MORROWIND (DEUTSCH) DVD
5	▼1	WARCRAFT 3
6	▲11	EMPIRE EARTH
7	NEU	MAFIA SPECIAL EDITION
8	NEU	TACTICAL OPS
9	▼2	NEVERWINTER NIGHTS
10	NEU	NEOCRON

Quelle:



PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 WARCRAFT 3 (Blizzard/Vivendi Universal)
– Vormonat: 1
„WIE VIEL nimmst du pro Stunde?", fragte der sabbernde Ork die leicht bekleidete Nachtelfe. Es waren seine letzten Worte.



2 GTA 3 (Rockstar Games/Take 2)
– Vormonat: 2
„ICH schnappe mir den Lastwagen, ramme den Geldtransporter und zünde die Bombe. Dufter Plan, oder?"



3 MAFIA (Illusion Softworks/Take 2)
NEU Vormonat: –
„DON Salieri lässt Ihnen seine Grüße ausrichten." - „Danke, Gruß zurück!", antwortete der Restaurantbesitzer.




4 NEVERWINTER NIGHTS (Bioware/Infogrames)
Vormonat: 3
„ICH hab gehört, hier ist's nachts besonders warm", verkündete ein Abenteurer und warf seine Kleidung ins Lagerfeuer.




5 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Vivendi Universal)
– Vormonat: 5
ETWAS fiel polternd auf den Boden. „Das ist keine Granate, das ist eine Rauchbombe", bemerkte der Terrorist.




6 MORROWIND (Bethesda/Ubi Soft)
Vormonat: 4
„ICH habe einen Swimming-Skill von 100", sagte der Held, bevor er sich in die tosenden Fluten stürzte.




7 GOTHIC (Piranha Bytes/Egmont Interactive)
Vormonat: 10
„HE", rief der Held in der Höhle des Schläfers und stupste selbigen mit einem Stecken an, „aufwachen!"



8 JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST (Raven/Activision)
Vormonat: 6
„ICH bin auf zwölf Sternensystemen zum Tode verurteilt." - „Ich bin schon vorsichtig", erwiderte Kyle.



9 OP. FLASHPOINT: RESISTANCE (Bohemia Interactive/Codemasters)
– Vormonat: 9
„MACH die Kippe aus", sagte des Nachts der Nachfolger des Sergeants, bevor ein Scharfschütze abdrückte.




10 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION (Blizzard/Vivendi Universal)
NEU Vormonat: –
„MEHR fällt mir nicht ein", sprach Redakteur Thomas Weiß und wollte eine Pause einlegen, als Petra kam.

NWO – NIE WIEDER OVERCLOCKEN

Gewinnen Sie den ultimativen Spiele-PC im Wert von 3.000 Euro!

Möchten Sie auf Onlinespiel-Servern mit dem ultimativen Spiele-PC ordentlich abräumen? Dann schreiben Sie uns, was NWO außer „**New World Order**" noch bedeuten könnte. Der kreativste und ausgefallenste Vorschlag gewinnt. Ausführliche Informationen zum kommenden Counter-Strike-Konkurrenten finden Sie ab Seite 44.

Die Preisfrage: Die Abkürzung NWO steht für ... ?

Schreiben Sie uns Ihre Einfälle auf eine Postkarte und senden Sie sie an:
COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Kennwort: NWO, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
Oder schreiben Sie eine E-Mail an **nwo@pcgames.de**.

Der ultimative NWO-Power-PC

Mainboard: Tyan S 2466N4M: das vorläufig letzte Wort in Sachen Motherboard

Grafikkarte: ATI Radeon 9700 Pro: eine der derzeit schnellsten Grafikkarten, 100 % DirectX9 kompatibel, 128 MByte Speicher

Soundkarte: Creative Sound Blaster Audigy 2: THX-zertifizierte 6.1-Soundkarte mit Dolby Digital Surround Ex-Decodierung, DVD-Audio-Wiedergabe mit 24 Bit/192 kHz, 106 dB Rauschabstand, voller 24/96-Aufnahme und -Wiedergabe und EAX-Advanced-HD auf sieben Kanälen

Prozessoren: Zwei parallel geschaltete AMD Athlon MP 2200 Plus-Prozessoren sorgen für bestmögliche Performance.

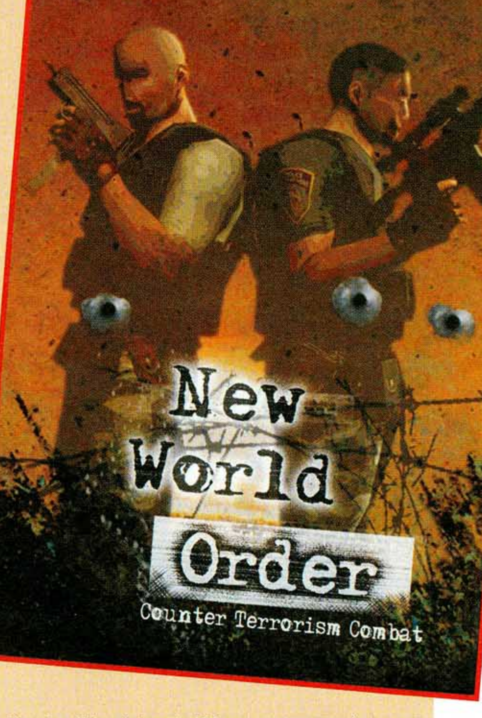
Speicher: Corsair: 2x 512 MByte, CM73SD512R-2100. Xtreme Memory-Speed von Corsair – der High-Speed-Speicher von den Memory-Profis

Plus: 80-GByte-Festplatte und DVD-Laufwerk









Mitmachen dürfen alle Leser der PC Games, ausgenommen die Mitarbeiter von Big Ben Interactive, Indigo Pearl und Computec Media. **Einsendeschluss ist der 5. November 2002.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden rechtzeitig schriftlich von uns benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.

ORANZZSOFT

Frisch gepresst

Unter der Marke „Oranzzsoft" startet Jowood eine eigene Klassiker-Serie: In den knallorangefarbenen Verpackungen werden schon jetzt das Echtzeit-Strategiespiel **S.W.I.N.E.**, das Action-Adventure **ZAX** sowie **Verkehrsgigant** und **Industriegigant** im Doppelpack verkauft. Folgen sollen bis Weihnachten **Dominion Wars**, **Etherlords**, **RIM**, **Rally Trophy**, **World War 3: Black Gold**, **Car Tycoon** und **Aquanox**. Erste Tests finden Sie auf Seite 132.

DIE SIMS ONLINE

Every time a good time

„Einen Hamburger Royal TS, große Pommes und ein Erdbeer-Shake, bitte" – so wird es künftig durch die Internet-Variante von **Die Sims** schalmeien. Gegen einen kleinen siebenstelligen Obolus ist McDonald's in **Sims Online** mit eigenen Restaurants vertreten, die geschäftstüchtige Bewohner eröffnen können. Ähnliches gilt für den Prozessor-Hersteller Intel: Ihre Sims spielen ausschließlich an PCs mit Pentium-4-Prozessor.

TIKWA SPACE RAT „MAFIA"

wird präsentiert von MUSIK PRODUKTIV Der Megaladen für Musik-Equipment www.musik-produktiv.de





WWW.SPACE-RAT.DE

Rundkabel für den PC

Advance Peripherals hat seit kurzem runde IDE-Kabel (DMA/133) im Angebot, die im PC-Gehäuse für bessere Luftzirkulation sorgen. Das Kabel gibt es in drei verschiedenen Längen: 45 cm (15 Euro), 60 cm (17 Euro) und 19 cm (19 Euro).
Info: www.alternate.de

Kostenlos surfen

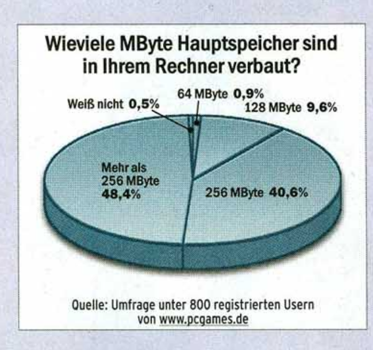
Die Freenet.de AG bietet ab sofort einen XXL-Einwahlknoten an. Damit können alle T-ISDN-XXL-Kunden der Telekom jeden Sonn- und Feiertag kostenlos surfen.
Info: www.freenet.de

Drei Gigahertz zum Fest

Intel will bis zum Jahreswechsel einen Pentium 4 mit 3.000 MHz vorstellen. Das zeigte ein aktueller Produktplan des Hauptprozessor-Giganten. Ein Preis für das Gigahertz-Monster steht noch nicht fest.
Info: www.intel.com

Aussortiert

Gigabyte wird bei zukünftigen Mainboards auf den Creative-Klangchip CT5880 verzichten. Der Klangprozessor biete nur Vierkanal-Sound und solle deshalb gegen einen Sechskanal-AC97-Chip ersetzt werden. Der AC97-Chip ist deutlich günstiger.
Info: www.gigabyte.de



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

SHUTTLE AK37GTR

KT400-Hauptplatine



ALLES DRAN Egal ob USB 2.0, Serial-ATA oder AGP8x, die neue Platine von Shuttle setzt auf die neueste Mainboard-Technik.

Die neue SockelA-Hauptplatine von Shuttle (Tel.: 04121-4766) ist für alle AMD-Prozessoren geeignet, besitzt vier DDR333-Speicherbänke und unterstützt AGP8x-Grafikkarten. Auf der Platine befinden sich ein Raid-Controller, zwei Serial-ATA-Steckplätze für neue Festplatten, ein Sechskanal-Soundchip, eine 10/100-MBit-Netzwerkkarte und sechs USB-2.0-Steckplätze. Die Platine gibt es für 119 Euro im Handel.

MICROLINK ADSL FUN USB

DSL-Modem mit USB-Anschluss

Die Firma Devolo (Tel.: 0241-1827979) stellte kürzlich ein neues ADSL-Modem mit USB-Anschluss vor. Das Microlink ADSL Fun USB erlaubt Downloads von bis zu acht MBit/s und Uploads von bis zu einem MBit/s und soll sehr leicht zu konfigurieren sein. Neben einem USB-Verbindungskabel liegt dem Karton noch ein Softwarepaket aus Treibern, Firewall und Virenkiller bei. Das DSL-Modem kostet 100 Euro.



KOMPLETT Das DSL-Modem ist dank Anleitung und USB-Stecker leicht anzuschließen und einzurichten.

NAMENSSPIEL Die Mäuse der neuen MX-Serie besitzen eine optische Auflösung von 800 dpi – für PC-Spiele mehr als ausreichend.

MX700 CORDLESS OPTICAL MOUSE

Edles ohne Kabel

Logitech (Tel.: 089-894670) präsentiert seine neue Maus-Familie unter dem Namen MX. Die drei Mäuse sind bereits im Handel und werden von der kabellosen optischen Maus MX700 Cordless Optical Mouse angeführt. Ihre USB-Empfangsstation dient außerdem als Ladegerät für die Akkus. Die MX700 hat einen empfohlenen Verkaufspreis von rund 90 Euro; die verkabelte Variante im gleichen Design heißt MX500 und kostet knapp 60 Euro. Für Einsteiger gibt es die MX300 für 50 Euro.

F1 FORCE FEEDBACK WHEEL

Thrustmaster mag Ferrari



ROTER BLITZ Bei der Nachbildung von Schumis Original-Lenker fehlen lediglich ein paar Regler und das Display.

Unter der Marke Thrustmaster (Tel.: 0190-662789) bringt Guillemot ein neues Lenkrad mit Ferrari-Lizenz auf den Markt. Die Nachbildung von Michael Schumachers Original-Lenker ist karbon- und gummibeschichtet, seine Gas- und Bremswippen sowie die beiden Schalthebel und die analogen Fußpedale wurden aus Aluminium gefertigt. Das Lenkrad ist Ende des Monats für 199 Euro im Handel erhältlich.



Trendsetter

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

... damit Sie früher wissen, was gespielt wird.

Die wichtigsten Spiele-News! Monat für Monat neu!



- ★ Topaktuelle News
- ★ Komplette Release-Listen
- ★ Ausführliche Testberichte
- ★ Selbstablaufende Trailer
- ★ Spielbare Demos
- ★ Media Control Charts
- ... und vieles mehr!

Wo? Auf der neuen McMEDIA-Trendsetter-CD, der umfassenden Händlerinfo mit den Spielehits des nächsten Monats! Jetzt kostenlos anfordern!

Möchten auch Sie vom McMEDIA-Trendsetter-Service profitieren? Faxen Sie einfach den ausgefüllten Coupon an 0 51 21 / 76 17 27.
Sie erhalten dann völlig kostenlos und unverbindlich die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-CD.

www.mcmedia.de

McMEDIA – Die Erfolgskooperation für Gamestores!

Die McMEDIA-Leistungsgemeinschaft ist eine moderne Einkaufs-, Dienstleistungs- und Marketing-Kooperation für mittelständische Multimedia-Fachgeschäfte. McMEDIA bietet dem Video- und Computerspiel-Facheinzelhandel ein komplettes Vorteilspaket. Schwerpunkte bilden die Leistungsbereiche Sortimente, Konditionen, Marketing und Dienstleistungen.

FAX: 0 51 21 / 76 17 27

☑ Ja, auch ich will vom McMEDIA-Trendsetter-Service profitieren!
Bitte senden Sie mir kostenlos und unverbindlich die neuste McMEDIA-Trendsetter-CD an folgende Adresse:

Firma: ____________________ Branche: ____________________

Name: ____________________ Position: ____________________

Straße: ____________________ Hausnummer: ____________________

PLZ: ____________________ Ort: ____________________

Telefon: ____________________ Fax: ____________________

McMEDIA ★ Daimlerring 4 ★ 31135 Hildesheim ★ Fon: 0 51 21 / 76 17 17 ★ Fax: 0 51 21 / 76 17 27 ★ eMail: info@mcmedia.de

AMD mit 166 MHz FSB

Allen Dementis zum Trotz halten sich Gerüchte, dass AMD plant, den Frontside-Bustakt bei künftigen Prozessoren von 133 auf 166 MHz anzuheben. Die schnellen Chips sollen demnach auf den aktuellen Thoroughbred-CPUs basieren und könnten schon bald erscheinen. Von der Erhöhung dürfe die Gesamtperformance der Prozessoren etwas profitieren, leistungstechnische Quantensprünge sind aber nicht zu erwarten.
Info: www.amd.de

Audio-CDs zu gewinnen

Mit PC Games und Sony Music können Sie 20 Audio-CDs im Wert von rund 400 Euro abstauben. Unter den Einsendern verlosen wir jeweils fünf CDs mit den Titeln „Alternative Moments III", „Dream Dance Vol. 25", „Hörsturz Vol. 4" und „Tunnel Trance Force Vol. 22". Für jede CD müssten Sie eigentlich rund 20 Euro hinlegen. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Sony Music, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Welche Grafikkarte besitzen Sie?

- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-200
- ☐ Nvidia Geforce3
- ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
- ☐ Nvidia Geforce2 Ti
- ☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-400
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-200
- ☐ Nvidia Geforce2 MX
- ☐ Nvidia Geforce256
- ☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
- ☐ Matrox G400/G400/G450/G550
- ☐ Ati Radeon 9700 Pro
- ☐ Ati Radeon 9000
- ☐ Ati Radeon 8500
- ☐ Ati Radeon 7500
- ☐ Ati Radeon SDR/DDR
- ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
- ☐ 3dfx Voodoo3
- ☐ 3dfx Voodoo2
- ☐ STM Kyro I/Kyro II
- ☐ Integrierte Mainboardgrafik 3
- ☐ Weiß ich nicht

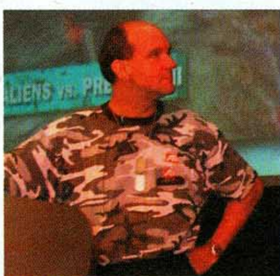
Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Sony Music und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

ATI ÜBER SPIELEPROGRAMMIERER

„Rendermonkey gegen Cg ? Das stimmt nicht."

PC Games: Ende August hat Ati in London das Entwicklerforum Ati Mojo in London veranstaltet. Worum handelte es sich genau?

Huddy: „Das Forum hat knapp 100 Entwicklern aus Europa die technologischen Möglichkeiten des Radeon-9700-Pro-Grafikchips von Ati im Besonderen und von DirectX 9 im Speziellen näher gebracht."



RICHARD HUDDY ist European Developer Relations Manager bei Ati.

PC Games: Es scheint so, als wenn Ati erst jetzt seine Beziehungen zu Entwicklern aufbaut. Hat Ati von Nvidia gelernt?

Huddy: „Ati hat sich schon immer der engen Zusammenarbeit mit weltweiten Spiele-Entwicklern verpflichtet gefühlt und engagiert sich mit Mojo noch mehr. Indem wir ihnen den Zugriff auf die neueste Technologie und einen neuen, offenen 3D-Standard zur Verfügung stellen, helfen wir den Entwicklern. Nach unserer Meinung sind besonders europäische Hersteller für diese neuen Technologien empfänglich. Deshalb war es uns wichtig, ihnen alles zur Verfügung zu stellen, damit sie die Technik bestmöglich einsetzen können."

PC Games: Welche Präsentationen wurden auf der Mojo genau gezeigt und welchen Einfluss könnten sie auf zukünftige 3D-Spiele haben?

Huddy: „Neben einigen Lesungen über die Vorteile von Pixel Shader 2.0 und High Dynamic Range Rendering wurden besonders die Vorteile der High Level Shading Language (HLSL) von Microsofts DirectX 9 erläutert. Die neue Programmiersprache soll andere Lösungen ersetzen."

PC Games: Beim genaueren Hinsehen beginnt nun also der Kampf, wer mehr Industrieunterstützung für seine HLSL-Adaption erreicht? Ati mit Rendermonkey oder Nvida mit Cg? Bis zu welchem Ausmaß denken Sie, dass Nvidias Lösung ein geschlossener Standard ist?

Huddy: „Rendermonkey gegen Cg, das stimmt so nicht. Rendermonkey ist eine Umgebung, die Künstler und Programmierer zusammenbringt und es beiden Gruppen ermöglicht, miteinander zu arbeiten. Cg ist Nvidias geschlossener Standard. Ati glaubt, dass HLSL ein wichtiger Schritt vorwärts ist. Offene Standards werden gebraucht, um das Wachstum der Entwikkler-Gemeinschaft zu fördern."

Chatten Sie mit Bernd Holtmann über dieses Thema am 23.10. um 18 Uhr im Themenchat auf www.pcgames.de.



CREATIVE AUDIGY 2

Akustischer Überflieger im Praxistest

Mehr zu aktuellen Soundkarten finden Sie in der PC Games Hardware 11/2002.

Kurz vor Redaktionsschluss überließ uns Creative (Tel.: 00353-14380000) die neue Soundblaster Audigy 2 zum Test. An der Unterstützung des EAX-Nachfolgestandards EAX Advanced HD hat sich zwar nichts geändert, dafür kann die Karte nun alle Ein- und Ausgänge mit 24 Bit/96 kHz verarbeiten. Besonders interessant ist die Unterstützung von Dolby Digital EX. Die Soundstandard-Erweiterung für DVD-Filme verwendet einen weiteren Lautsprecher hinter dem Hörer, dessen Signal aus den beiden Rückwärts-Kanälen errechnet wird. Viele Filme, unter anderem **Der Herr der Ringe: Die Gefährten** unterstützen das neue 6.1-Soundformat bereits. Die Audigy 2 besitzt zudem ein THX-Home-Zertifikat. Auf der technischen Seite sieht es ebenfalls rosig aus: Die Audigy 2 kann hochwertige Audio-DVDs in 24 Bit/192 kHz wiedergeben – natürlich empfiehlt sich dazu ein entsprechendes Boxensystem. Eine wahre Augenweide ist die neue MediaSource-Software, die im Vergleich zu alten Lösungen etwas umfangreicher ist. Die 3D-Leistung und auch die Soundqualität in unseren Spieletests glich übrigens der Ur-Audigy, hier hat sich also nicht viel getan. Für die Platine und die beigelegten deutschen Versionen der Spiele **Hitman 2** und **Soldier of Fortune 2** wandern rund 150 Euro über den Tresen.

BERND HOLTMANN



TESTURTEIL
CREATIVE AUDIGY 2

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 150,-
TEL.	00353-13480000
AUSSTATTUNG	1,6
EIGENSCHAFTEN	1,6
LEISTUNG	1,4

FAZIT: Detailverbesserte Audigy mit innovativen Features – gute Wahl

WERTUNG 1,4



FRITZ! DSL

NEU!

FRITZ!Card DSL

- DSL- und ISDN-Controller (PCI-Steckkarte)
- DSL-Surfen, Mailen – schnell und sicher
- ISDN-Telefax, Daten, SMS, PC-Telefon u.v.m.
- DSL-Freigabe im PC-Netz leicht möglich
- Speed-optimiertes DSL-Hardwaredesign
- PC-integriert – zuverlässig und aufgeräumt
- Sofortstart – keine Zusatzgeräte notwendig
- Plug and Play für Windows XP, 2000, Me, 98, NT 4.0, Linux*



qualifiziert für DSL

Blitzschnell mit FRITZ!Card DSL

Bei FRITZ! gibt's was ganz Neues: FRITZ!Card DSL. Megaschnell surfen, universell kommunizieren. FRITZ!Card DSL bringt DSL und ISDN auf einer leistungsstarken Karte. Egal ob Powersurfen, Video-Download, SMS oder Telefax, die FRITZ!Card DSL bringt die Leitungen zum Glühen.

FRITZ!Card DSL holt mehr raus aus T-DSL und versteht sich dabei bestens mit T-Online, 1&1, AOL und anderen Internet-Anbietern. Natürlich ist auch FRITZ! drin, die Software für alles, was ISDN und PC so schön macht. Für den problemlosen Start bringt FRITZ!Card DSL alles Notwendige gleich mit und installiert sich kinderleicht. FRITZ!Card DSL verbindet Ihren PC ohne Umwege direkt mit DSL und ISDN.

Auf geht's in die Welt von DSL und ISDN. Einfach, zuverlässig schnell – mit FRITZ!Card DSL.

Mehr über FRITZ!Card DSL erfahren Sie unter www.avm.de/dsl, am Infotelefon +49(0)30 / 399 76-696 oder per E-Mail: info@avm.de. FRITZ!Card DSL ist ab sofort im Handel erhältlich.

FRITZ!Card DSL – Highspeed in allen Netzen

www.avm.de *High-Performance Communication by...*



02/150

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30 / 39976-0, Fax: +49(0)30 / 39976-299

* Linux-Unterstützung in Vorbereitung

Mit Dell™ haben Sie leichtes Spiel!

GRATIS

Bei Online Bestellung eines Dimension™ PCs* oder Inspiron™ Notebooks bis zum 15.10.

Lexmark X75
All-In-One Print Center

*außer Dimension™ 2300

+ 10% Rabatt auf alle Laserdrucker bei Online Bestellung bis zum 15.10.
www.dell.de/peripherals



Microsoft® Windows® XP Professional (OEM) / Aufpreis zu Microsoft® Windows® XP Home Edition nur 116 €
- Das optimale Desktop Betriebssystem für Unternehmen
- Erhöhte Produktivität und einfache Bedienbarkeit

Microsoft® Office XP SB (OEM) Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 325 €. Bei Online Bestellung um 100 € reduziert.
- Das Standardpaket für den Einzelanwender von heute
- Ermöglicht eine optimale Integration aller Anwendungen

Microsoft® Office XP Professional (OEM) Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 499 €. Bei Online Bestellung um 100 € reduziert.
- Die umfassende Lösung für professionelle Büro- und Teamarbeit
- Zusätzlich zu den Kernprogrammen von Office XP enthält Office XP Professional: PowerPoint® und die Datenbanklösung Access.



Dell™ Performance PC Dimension™ 4550 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz, 533 MHz PSB–max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM**
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- **12x DVD, 32x / 10x / 40x CD-RW Combo Laufwerk**
- 16 bit Sound
- Harman Kardon Stereo Aktiv Lautsprecher
- **integrierter 10/100 Netzwerkanschluss**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB 2.0 erweiterbares Bi-Color Minitowergehäuse mit 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

999 € Systempreis ohne Monitor

17" Monitor UltraScan M782p nur 232 €
- mit 512 MB Dual Chanel SDRAM: + 174 €
- mit separaten 16x DVD und 40x CD-RW Laufwerken: + 47 €
- optional Modem: + 47 €; ISDN-Karte: + 116 €

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]


1020-D5102



Dell™ Multimedia PC Dimension™ 4550 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz, 533 MHz–max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM**
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte (DVI & TV Out)**
- **12x DVD, 32x / 10x / 40x CD-RW Combo Laufwerk**
- Creative Labs SoundBlaster Live! Mit Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK 695 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- **integrierter 10/100 Netzwerkanschluss**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, erweiterbares Minitowergehäuse mit 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol- Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.399 € Systempreis ohne Monitor
Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

19" Monitor M992 nur 289 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53B GHz: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.66B GHz: + 348 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.80B GHz: + 464 €

Finanzierung schon ab 46,00 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D5202



Dell™ Geforce4 PC Dimension™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz–max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **256 MB PC800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **64 MB Nvidia Geforce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out)**
- **separates 16x DVD-ROM und 40x / 10x / 40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK 395 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol- Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.299 € Systempreis ohne Monitor
Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

18" TFT Display 1800FP nur 929 €
- mit 120 GB** Festplatte: + 151 €
- mit 128 MB Nvidia Geforce4 Ti 4600 Grafikkarte (DVI & TV Out): + 232 €
- mit 512 MB PC800 Dual Channel RDRAM: + 232 €

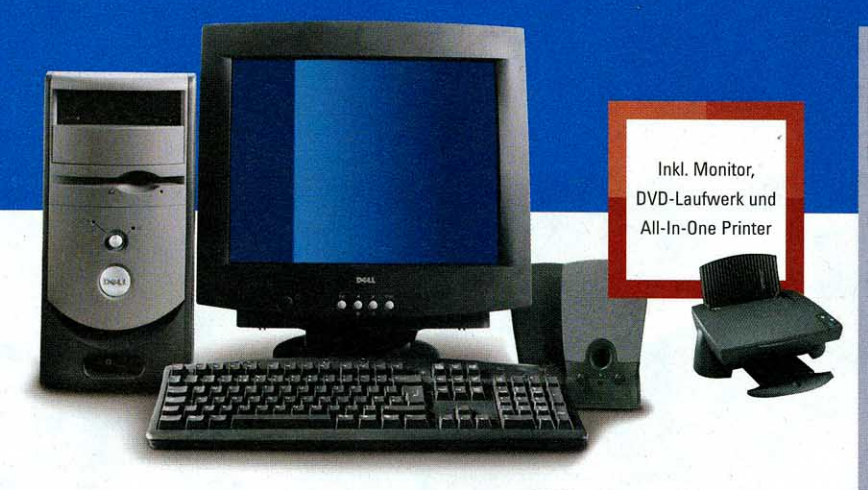
Finanzierung schon ab 42,71 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D9102



Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebook-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1] Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [2] Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



Abbildungen können vom Angebot abweichen.

Highscore mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz.

Ob Adventure, Fantasy oder sportlicher Wettkampf – Gaming bringt ohne perfekte Grafik und exzellenten Sound keinen Fun. Deshalb sorgt Dell™ für optimale Hardware, mit der bei blitzschnellen Spielen auch die feinsten Details zu sehen sind. Den Takt dazu geben nagelneue Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz an! Mit dabei sind Sound- und Grafikkarten der Spitzenklasse. Der neue PC Dimension™ 4550 bietet Ihnen darüber hinaus schnelleren Arbeitsspeicher und eine integrierte Netzwerkkarte – ideal auch für LAN-Parties. Nutzen Sie die breite Auswahl an Ausstattungen des größten Direktanbieters von Computern weltweit. Wer einen PC nach Maß will, hat leichtes Spiel und ruft jetzt Dell™ an. Oder klickt einfach zu www.dell.de und lässt sich ein Lexmark X75 All-In-One Print Center gratis mitliefern.

Top-Angebot des Monats:

Dell™ Komplett PC Dimension™ 2300

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80A GHz, 400 MHz PSB – max. 2.60A GHz Prozessor
- Intel® 845 Chipsatz
- 128 MB PC133 SDRAM, 133 MHz
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- Intel Extreme Grafik mit bis zu 48 MB
- **Dell™ E771 17" Monitor (16" V.I.S.)**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 16 bit Sound
- Harman Kardon Stereo Aktiv Lautsprecher
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)], Norton Anti Virus 2002 OEM
- Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- **Lexmark X75 All-In-One Print Center**

999 €

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1)]

1020-D0502

Dell™ High-End PC Dimension™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40B GHz–max. 2.80B GHz
- Intel 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **512 MB PC800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte (DVI & TV-Out)**
- **DVD + RW Recorder zum Brennen von DVDs**
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 995 Dolby® Digital 5.1 Lautsprecher THX zertifiziert (200 Watt)
- Dell™ Multimedia Tastatur mit 15 Zusatztasten, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)], Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- **Microsoft® Office XP SB (OEM)**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

2.399 €

Systempreis ohne Monitor
Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP Professional

19" TFT Display 1900FP nur 1.275 €
- mit 128 MB ATI Radeon 9700: + 58 €
- zusätzliches 16x DVD-ROM Laufwerk + 140 €
- mit 10/100 PCI Ethernet Netzwerkkarte: + 47 €

Finanzierung schon ab 78,88 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1)]

1020-D9202



Dell™ Value Notebook Inspiron™ 4150

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz–2.20 GHz
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 20 GB** EIDE Festplatte
- 14.1" XGA TFT Display (1024 x 768)
- ATi Mobility Radeon 7500, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafik
- **8x DVD-ROM Laufwerk (modular)**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- **internes 56K / V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP (OEM) auf Recovery CD[2)], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service



6 austauschbare Designs

1.799 €

Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- mit 30 GB** Festplatte: + 139 €
- mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD Combo Laufwerk: + 261 €
- Schwarze Nylontasche: + 58 €

Finanzierung schon ab 59,15 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1)]

1020-I1502



Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

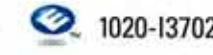
- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz–max. 2.20 GHz
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 30 GB** EIDE Festplatte
- 15" UXGA TFT Display (1600 x 1200)
- **Nvidia GeForce4™ 440Go, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafik**
- **fest eingebautes DVD/CD-RW Combo Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD**
- 3.5" Diskettenlaufwerk (modular)
- internes 56K / V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, IEEE 1394 (FireWire) Schnittstelle
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP (OEM) auf Recovery CD[2)], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

2.199 €

Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- mit 40 GB** 5400 UpM High Speed Festplatte: + 232 €
- mit 15" UltraSharp™ TFT Display (1600x1200): + 46 €
- mit Microsoft® Windows® XP Professional (OEM) auf Recovery CD[2)]: + 116 €

Finanzierung schon ab 72,31 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1)]



1020-I3702



Dell™ E771 17" Monitor
16" V.I.S., 70 kHz, 0,27 mm, max. 1024 x 768/85 Hz
nur 175 €



Dell™ P992 19" FD Trinitron Monitor
18" V.I.S., 107 kHz, 0,25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 405 €



Dell™ E151FP 15" TFT Monitor
1024 x 768, Kontrast 350:1, Blickwinkel H70°/V55°
nur 465 €

„Produkt des Jahres"
Gleich vier mal wurde Dell™ vom PC Magazin zum „Produkt des Jahres" gekürt! U. a. als bester Direktanbieter und für den besten Support.

Note 1,6!
Der Dimension 8200 wurde in der PC Games Hardware 9/2002 hart geprüft und sehr gut benotet: Note 1,6.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP für mobile Computer



Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Privatkunden 0 800/5 33 55 60 17

Geschäftskunden 0 800/5 33 55 60 30

www.dell.de



Per Fax: 0 180/5 22 44 01 • 0,12 €/Min. bundesweit • Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif



Ab-gezockt?

PROBLEMATISCH
Kleine Fachhändler haben an den hohen Preisen am meisten zu knabbern – sie können sich werbewirksame Sonderangebote nicht leisten.

Drei Euro für eine Tasse Kaffee, acht Euro für einen Kinobesuch – mit der neuen Währung spart man sich zwar das Geldwechseln für den Urlaub, legt aber sonst vielerorts ein „paar" Cent drauf. Auch bei PC-Spielen?

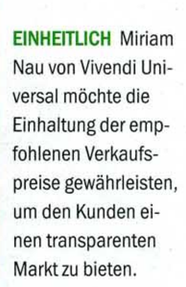
Warcraft 3, **Neverwinter Nights**, **Mafia**: drei brandaktuelle Top-Spiele, für die man jeweils locker mehr als 40 Euro hinlegen darf. Zum Beispiel bei Soundcheck in Offenbach. **Mafia** gibt's hier für knapp 43 Euro, **Neverwinter Nights** ist für satte 47 Euro zu haben – umgerechnet rund 94 Mark. Kein Wunder, dass viele Kunden hinter den hohen Preisen den (T)Euro wittern: Im Jahr 2000 zahlte man für **Baldur's Gate 2** vergleichsweise günstige 85 Mark. Soundcheck-Inhaber Oskar Walter beteuert allerdings, dass er seine Gewinnmargen um keinen Cent erhöht hat – im Gegenteil: „Heute verdiene ich an einem PC-Spiel etwa € 5,30, im Jahr 2001 waren es DM 11,20." Die Großhandelspreise belegen das. Dort wollte man für **Baldur's Gate 2** im November 2000 DM 65,90 haben, heute sind es für **Neverwinter Nights** € 39,90. Denselben Preis zahlt Oskar Walter für **Warcraft 3** – und die Käufer, die bei dem Sonderangebot einer bekannten Großmarkt-Kette zuschlugen. Mit solchen Aktionspreisen kann ein kleiner Laden wie Soundcheck nicht konkurrieren. **Warcraft 3** stand dort wie Blei in den Regalen: „Nach der ersten Woche musste ich die Notbremse ziehen und das Spiel zu meinem Einkaufspreis verkaufen", resümiert Walter.

Infogrames Deutschland will sich den Teuro-Schuh auch nicht anziehen. „Die empfohlenen Verkaufspreise sind zum Jahreswechsel im Verhältnis zum Umrechnungskurs übernommen worden", so Thomas Huber, Verkaufsdirektor bei Infogrames. **„Neverwinter Nights** kostete in der Entwicklung mehrere Millionen US-Dollar, so



T-DAY Command & Conquer: Tiberian Sun wurde 1999 für stolze DM 99,95 verkauft und löste heftige Proteste aus.





EINHEITLICH Miriam Nau von Vivendi Universal möchte die Einhaltung der empfohlenen Verkaufspreise gewährleisten, um den Kunden einen transparenten Markt zu bieten.



KEIN TEURO Thomas Huber von Infogrames spricht von einer exakten Preis-Umrechnung zum Jahreswechsel.

dass hier ein empfohlener Verkaufspreis von 49 Euro gerechtfertigt ist. Die Kosten sind im Spiele-Bereich deutlich gestiegen – durch geringere Verkaufszahlen, Raubkopierer, günstige Flatrates." Tragen also Software-Piraten die Schuld an den hohen Spiele-Preisen? Fest steht, dass es Verkaufspreise von umgerechnet annähernd 100 Mark – von ganz wenigen Ausnahmen wie **Command & Conquer 3**, das 1999 für DM 99,95 angeboten wurde, einmal abgesehen – schon seit Mitte der 90er-Jahre nicht mehr gab. Fest steht allerdings auch, dass es in Zeiten von DSL und Internet-Tauschbörsen noch nie so einfach war, ein Spiel für lau zu bekommen. Bei Vivendi Universal sieht man das ähnlich: „Wir unternehmen alle Anstrengungen, um der Problematik Herr zu werden. Der Battle.Net-Key ist beispielsweise ein bewährtes Instrument, um trotz existierender Cracks immer noch hervorragende Verkaufszahlen zu erzielen", sagt Miriam Nau, Marketing Managerin von Vivendi. Es ist kein Wunder, dass die Hersteller immer öfter auf findige und für den legalen Nutzer lästige Kopierschutz-Mechanismen zurückgreifen müssen – angesichts der explosionsartig gestiegenen Produktionskosten (siehe Tabelle) tut jede Raubkopie doppelt weh. Und gerade diese Kosten bringen den Stein ins Rollen: Wenn etwa Sunflowers drei Millionen Euro in die Entwicklung von **Anno 1503** (empfohlener Verkaufspreis: rund 50 Euro) investiert, muss das Geld schließlich irgendwie wieder reingeholt werden – 100.000 verkaufte Exemplare, vor ein paar Jahren noch ein Erfolg, würden inzwischen noch nicht mal einen Bruchteil der Kosten decken. Die Prognose vieler Hersteller: Die Preise für Spitzenspiele werden sich mittelfristig bei rund 50 Euro einpendeln. Bittere Erfahrungen in der Vergangenheit hätten nämlich gezeigt, dass selbst eine massive Preissenkung (das Rollenspiel-Epos **Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva** wurde von Topware Interactive vom Start weg für umgerechnet 25 Euro angeboten) nur wenige zusätzliche Exemplare verkauft – zu wenige. Das musste auch Topware, ein Verfechter des Kein-Spiel-darf-mehr-als-50-Mark-kosten-Credos, feststellen: Die Firma existiert heute nicht mehr. JOCHEN GEBAUER

Warum Top-Spiele 45 Euro kosten

- Rasant gestiegene Personalkosten durch immer größere Teams
- Gesunkene Verkaufszahlen durch Raubkopier-Problematik
- Immer längere Entwicklungszeiten (mind. 2 Jahre für Top-Spiele)
- Enorme Kosten für die Lizenzierung von 3D-Engines
- Gestiegener Aufwand für Sprachaufnahmen sowie Übersetzungen
- Höheres Qualitätsbewusstsein der Käufer
- Konkurrenzkampf erfordert verstärkte Marketing-Anstrengungen
- Erhöhter Testaufwand in der Qualitätssicherung

Teure Produktionen

Die folgende Beispielrechnung wurde von Luke Ahearn, Art Director bei **America's Army**, für sein nächstes Projekt aufgestellt. 24 Monate Entwicklungszeit und neun Mitarbeiter werden einkalkuliert. Zum Vergleich: An **Anno 1503** wird seit vier Jahren gearbeitet, das **FIFA 2003**-Team besteht aus 100 Angestellten. Vertriebskosten sowie Werbung und Marketing sind noch nicht berücksichtigt.

Personal	
Produzent	240.000
Chefprogrammierer	168.000
Geschäftsführer	120.000
Programmierer	96.000
Designer	96.000
Level-Designer	84.000
3D-Grafiker	84.000
2D-Grafiker	36.000
Animateur	36.000
Software	
3D-Engine	50.000
3D Studio Max	9.000
Photoshop	1.500
Sonstiges	
PC-Arbeitsstationen	24.000
Sound-Aufnahmen	15.000
Verwaltung	
Management	11.000
Büro-Material	24.000
Miete	31.200
Gesamt	1.137.700

Alle Angaben in US-Dollar

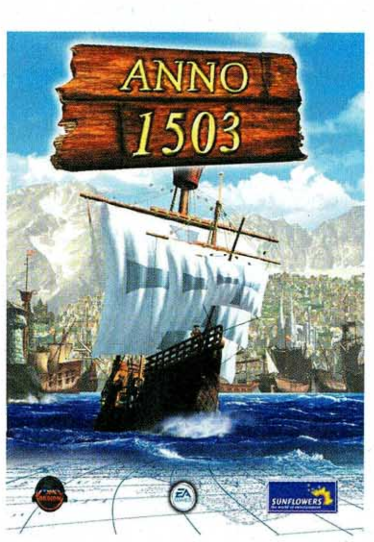
Angriff der Spitzen-Prämien

So viele Prämien gab´s noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



Unreal Tournament 2003
Angesiedelt im 24. Jahrhundert, bietet die Fortsetzung des Ego-Shooters über 50 Charaktere zur Wahl, die mit verbesserten und neuen Waffen an rund 30 Schauplätzen auf Gegnerhatz gehen.

Prämien-Nr.: 002079

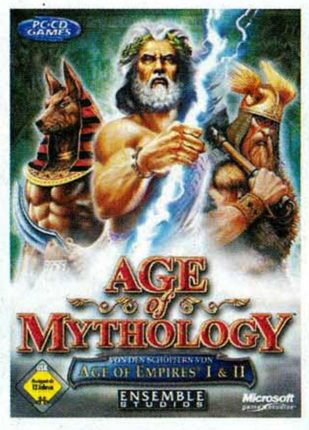


ANNO 1503
Aufbruch in eine neue Welt stellt eine gelungene Kombination aus Wirtschaftssimulation und Aufbau-Strategie-Spiel in Echtzeit dar. Stechen Sie mit **ANNO 1503** in einer unbekannten Inselwelt in See, um das Mittelalter neu zu erobern!

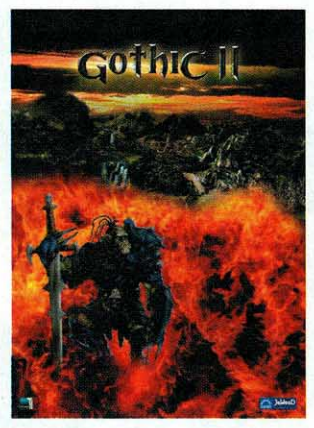
Prämien-Nr.: 002086



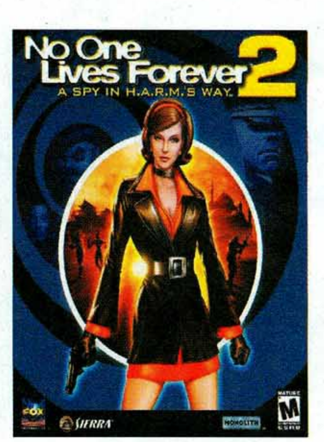
Mafia
Sie lieben Shooter und Actionspiele, sind aber auch einem Driver nicht abgeneigt?
Prämien-Nr.: 002078



Age of Mythology
Führen Sie eine antike Zivilisation zu Ruhm und Ehre.
Erscheint am 14.11.02
Prämien-Nr.: 002087



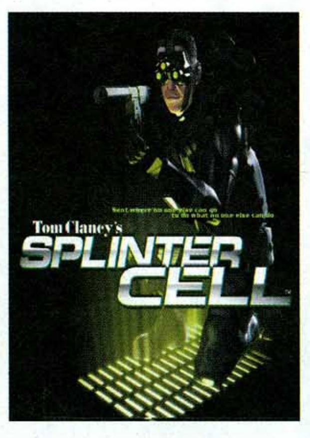
Gothic 2
Der Nachfolger des großen 3D-Rollenspiels aus Deutschland.
Erscheint im November 2002
Prämien-Nr.: 002082



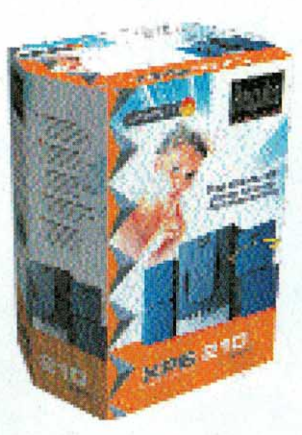
No One Lives Forever 2
Nachfolger des Hits **„The Operative: No One Lives Forever"**.
Erscheint am 31.10.02
Prämien-Nr.: 002088



FIFA Football 2003
Überwältigendes Fußball-Erlebnis mit komplett neuer Engine. Erscheint am 31.10.02
Prämien-Nr.: 002083



Splinter Cell
Ein taktisches High-Tech-Action-Adventure der Extraklasse.
Erscheint am 28.11.02
Prämien-Nr.: 002089



Hercules XPS-210
Formschönes und leistungsstarkes 2.1-Soundsystem mit 50 Watt RMS-Gesamtleistung.
Prämien-Nr.: 002090



Gamessurround Muse 5.1 DVD
verfügt über drei analoge Line-Outs und kann lebensechten 5.1-DVD-Sound wiedergeben.
Prämien-Nr.: 002091

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM inkl. Bonus-CD - nur im Abo (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

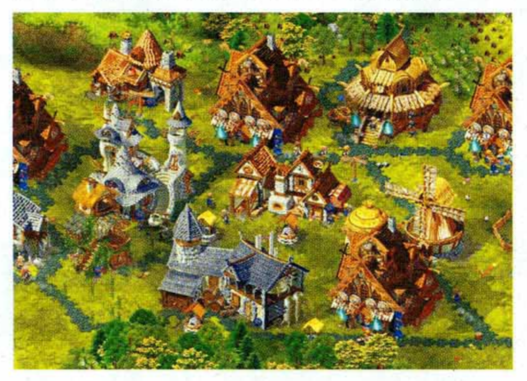
COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

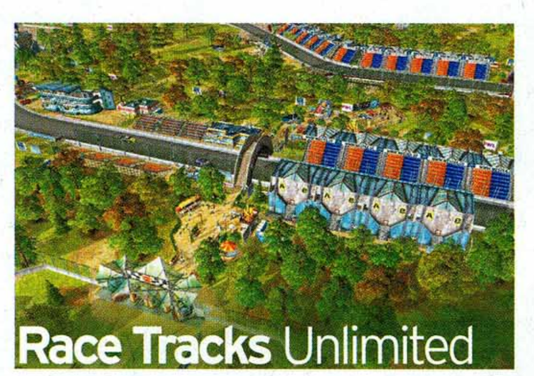
STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Die Reise nach **Nordland**

Nach nur wenigen Monaten Entwicklungszeit kommt mit **Die Reise nach Nordland** ein neuer Teil der **Cultures**-Saga auf den Markt. Im Vergleich mit **Cultures 2** verspricht Funatics Wettereffekte, einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad, ein umfangreiches Tutorial, eine verbesserte Künstliche Intelligenz, Unter-Quests sowie einen einfach zu bedienenden Editor. Der geplante Erscheinungstermin für **Die Reise nach Nordland** ist der November dieses Jahres.





Race Tracks Unlimited

Im Aufbau-Spiel **Race Tracks Unlimited** dreht sich alles um den Aufbau der perfekten Rennstrecke. Je vielfältiger die Strecke, desto spektakulärer werden die Rennen der NASCAR-, Formel-1- und Tourenwagenserien und desto mehr Zuschauer werden angelockt. Um zudem die Fans glücklich zu machen, wird um die Strecke herum ein Erlebnispark mit Imbissbuden, Ausstellungen und Rahmenprogramm errichtet. Hersteller Westka verwendet für **Race Tracks Unlimited** eine eigene 3D-Engine, die dreh- und zoombare Kameraeinstellungen erlaubt. In den Handel kommt das Spiel voraussichtlich Ende des Jahres 2003.

SIM CITY 4

„**Müllsäcke stapeln sich** vor den Häusern."

PC Games: Was sind die wichtigsten Änderungen von **Sim City 4** gegenüber dem Vorgänger?

Decker: „Wir haben eine ganz neue 3D-Engine und zwei unterschiedliche Spielmodi: Für den Gottmodus haben wir das alte Spielprinzip in etlichen Punkten erweitert. Man ist nicht mehr nur für eine einzelne Stadt verantwortlich, denn mit den Nachbarstädten kann man nun auf sehr realistische Weise Waren und Arbeitnehmer austauschen. Im My-Sim-Modus lässt man einen Sim in die Stadt einziehen und kann hören, was er mag, was er nicht mag oder was er von seiner Nachbarschaft hält. Er kann als Bürgermeister für die Stadt arbeiten, um für bessere Jobs, für eine bessere Gesundheitsversorgung oder eine bessere Ausbildung zu sorgen."

PC Games: Wird man mehr Feedback von den Einwohnern bekommen?



SEAN DECKER ist der Produzent von Sim City 4.

Decker: „Ja. Während man in **Sim City 3000** auf Diagramme angewiesen war, kann man nun direkt sehen, was auf den Straßen vor sich geht. Da sich nun Müllsäcke vor den Häusern stapeln, Überfälle tatsächlich abspielen oder Smog über die Bezirke zieht, bekommt man nun einen sofortigen Eindruck davon, was in der Gegend getan werden muss. Die Tabellen und Diagramme wird es aber weiterhin geben."

PC Games: Im Sims-Modus kann ich meine **Die Sims**-Familien importieren. Ist das der Ersatz für das jüngst abgebrochene **Sims-Ville**-Projekt?

Decker: „In gewisser Weise: Es gibt zwar relativ wenig Interaktion mit der Nachbarschaft, aber man kann seine Sims als Freunde betrachten. Sie erzählen dem Spieler, was in dem Viertel abgeht, wie die Schulen sind, was die Läden taugen, wie wohl man sich dort fühlt."

PC Games: Gibt es weitere Pläne, **Sim City** mit **Die Sims** oder mit **Sims Online** zu verknüpfen?

Decker: „In ferner Zukunft wollen wir die Interaktionsmöglichkeiten des Internets mit **Sim City** verknüpfen, das muss aber nicht unbedingt mit **Die Sims** geschehen."

PC Games: Es gibt im Augenblick also keinen Mehrspielermodus?

Decker: „Richtig. Man hat aber die Möglichkeit, Großräume oder Stadtteile mit seinen Freunden auszutauschen."

Die Gilde Add-on

Noch mehr Fakten zum Add-on: Die Figuren werden einer Schönheitskur unterzogen. Die Modelle (unter anderem der Friedhofswärter) sind nun detaillierter und unterscheiden sich je nach Rang – ein Meister wird also anders aussehen als sein Lehrling.

Industriegigant 2 - 1980-2020

Noch im Herbst wird das erste Add-on zu Der Industriegigant 2 erscheinen. 3 Kampagnen mit 20 Missionen, 56 neuen Produkten und Industrien, 30 Endloskarten sowie eine neue Lagerverwaltung sollen für Spielspaß sorgen.

Black & White 2

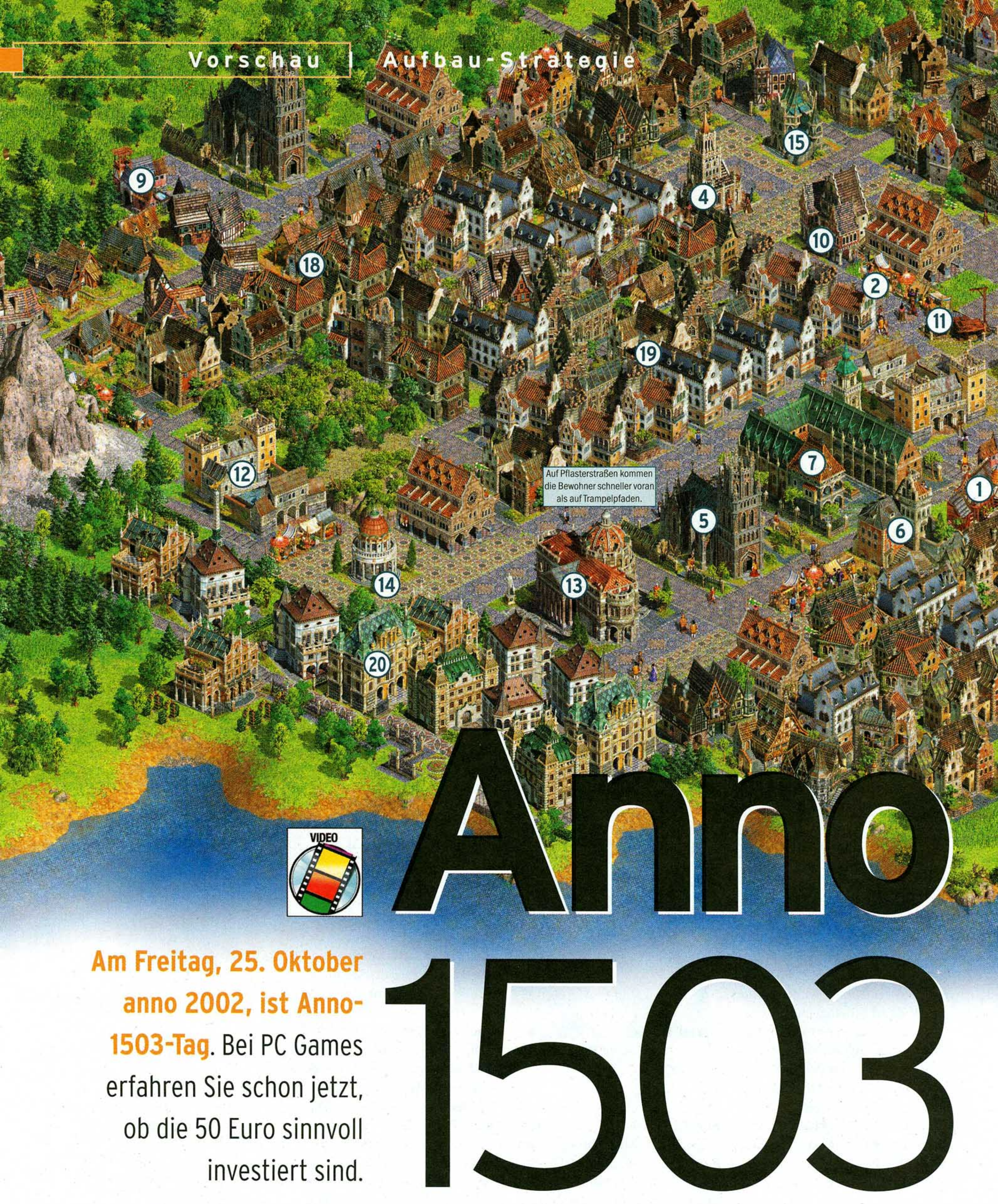
Peter Molyneux gab erste Details von B&W 2 (geplant für 2003) bekannt: Das Spiel soll sich mit Massenschlachten, apokalyptischem Wetter und Großstädten „epischer" und actionreicher anfühlen. Der Spieler ist diesmal Kriegsgott oder Beschützer.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	32%	**Anno 1503** Aufbau-Strategie | 25. Oktober 2002 EA Games
2	23%	**Command & Conquer: Generals** Echtzeit-Strategie | 21. Januar 2003 Electronic Arts
3	12%	**Age of Mythology** Echtzeit-Strategie | 14. November 2002 Microsoft
4	9%	**Anstoß 4** Fußball-Manager 15. November 2002 | Ascaron
5	6%	**Master of Orion 3** Runden-Strategie | 28. November 2002 Infogrames
6	4%	**Sim City 4** Aufbau-Strategie | 15. November 2002 Electronic Arts
7	4%	**Fußballmanager 2003** Wirtschaftssimulation | 29. November 2002 Electronic Arts
8	3%	**Rollercoaster Tycoon 2** Aufbau-Strategie | 31. Oktober 2002 Infogrames
9	3%	**Imperium Galactica** Echtzeit-Strategie | Oktober 2002 CDV
10	3%	**Praetorians** Echtzeit-Taktik | Februar 2003 Eidos

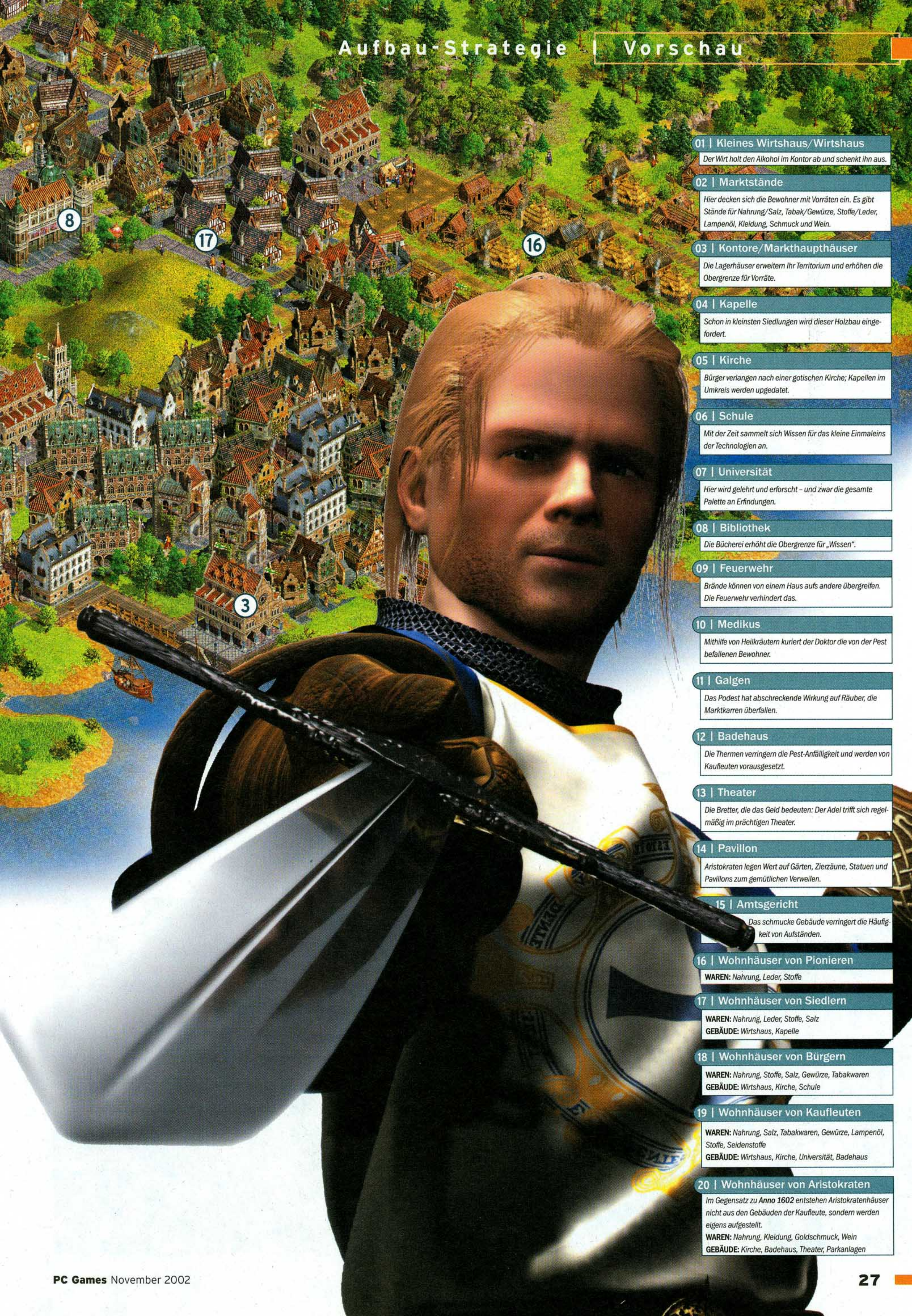
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Anno 1503

Am Freitag, 25. Oktober anno 2002, ist Anno-1503-Tag. Bei PC Games erfahren Sie schon jetzt, ob die 50 Euro sinnvoll investiert sind.

Ruuuuuuuuuuuuuuuuuuums! Ein gewaltiger Donnerschlag erschüttert unsere Stadt. Da, wo vorher ein Turm in unserer Burgmauer stand, klafft nun ein unschönes, rauchendes Loch. Und dort, wo bis vor wenigen Sekunden Bogenschützen die Sehnen ihrer Waffe Probe spannten, stehen jetzt keine Bogenschützen mehr. Stattdessen rollen die Bediensteten der Konkurrenz ihre Mörser und Kanonen scheinbar unaufhaltsam in Richtung unserer Stadt, vorbei an den Feldern der Getreidebauern. Flink das Stadttor verschlossen. Verdammt, wo bleiben die Armbrustschützen? Ah, da, jetzt aber auf die Zinnen! Nachladen, los! Alles klar? Dann: Feuer!!! Pflonk-pflonk-pflonk – die Bolzen schnellen von den Zinnen, treffen die Männer hinter den Kanonen. Der Vormarsch von Westen scheint gestoppt. Doch von Süden poltern gigantische Belagerungstürme heran. Also gut, dann schicken wir jetzt die Kavallerie an die Front. Öffnet das Tor! Derweil richten wir die Katapulte auf die Lanzenträger aus, die durch den Wald huschen. Pardon, huschten. Unterdessen pflügen die bis ans Deck mit Kanonen bestückten Boote unserer Kriegsmarine ans südliche Ende der Insel und bomben rie-



01 | Kleines Wirtshaus/Wirtshaus
Der Wirt holt den Alkohol im Kontor ab und schenkt ihn aus.

02 | Marktstände
Hier decken sich die Bewohner mit Vorräten ein. Es gibt Stände für Nahrung/Salz, Tabak/Gewürze, Stoffe/Leder, Lampenöl, Kleidung, Schmuck und Wein.

03 | Kontore/Markthaupthäuser
Die Lagerhäuser erweitern Ihr Territorium und erhöhen die Obergrenze für Vorräte.

04 | Kapelle
Schon in kleinsten Siedlungen wird dieser Holzbau eingefordert.

05 | Kirche
Bürger verlangen nach einer gotischen Kirche; Kapellen im Umkreis werden upgedatet.

06 | Schule
Mit der Zeit sammelt sich Wissen für das kleine Einmaleins der Technologien an.

07 | Universität
Hier wird gelehrt und erforscht – und zwar die gesamte Palette an Erfindungen.

08 | Bibliothek
Die Bücherei erhöht die Obergrenze für „Wissen".

09 | Feuerwehr
Brände können von einem Haus aufs andere übergreifen. Die Feuerwehr verhindert das.

10 | Medikus
Mithilfe von Heilkräutern kuriert der Doktor die von der Pest befallenen Bewohner.

11 | Galgen
Das Podest hat abschreckende Wirkung auf Räuber, die Marktkarren überfallen.

12 | Badehaus
Die Thermen verringern die Pest-Anfälligkeit und werden von Kaufleuten vorausgesetzt.

13 | Theater
Die Bretter, die das Geld bedeuten: Der Adel trifft sich regelmäßig im prächtigen Theater.

14 | Pavillon
Aristokraten legen Wert auf Gärten, Zierzäune, Statuen und Pavillons zum gemütlichen Verweilen.

15 | Amtsgericht
Das schmucke Gebäude verringert die Häufigkeit von Aufständen.

16 | Wohnhäuser von Pionieren
WAREN: *Nahrung, Leder, Stoffe*

17 | Wohnhäuser von Siedlern
WAREN: *Nahrung, Leder, Stoffe, Salz*
GEBÄUDE: *Wirtshaus, Kapelle*

18 | Wohnhäuser von Bürgern
WAREN: *Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren*
GEBÄUDE: *Wirtshaus, Kirche, Schule*

19 | Wohnhäuser von Kaufleuten
WAREN: *Nahrung, Salz, Tabakwaren, Gewürze, Lampenöl, Stoffe, Seidenstoffe*
GEBÄUDE: *Wirtshaus, Kirche, Universität, Badehaus*

20 | Wohnhäuser von Aristokraten
Im Gegensatz zu ***Anno 1602*** *entstehen Aristokratenhäuser nicht aus den Gebäuden der Kaufleute, sondern werden eigens aufgestellt.*
WAREN: *Nahrung, Kleidung, Goldschmuck, Wein*
GEBÄUDE: *Kirche, Badehaus, Theater, Parkanlagen*

01 | Jäger & Gerberei
Die Tierhäute der erlegten Hirsche und Bisons landen in der Gerberei, das Fleisch stockt den Nahrungsvorrat auf.

02 | Holzfäller
Mit den gefällten Bäumen werden Häuser gebaut, Werkzeuge geschmiedet, Schiffe gezimmert und Waffen hergestellt.

03 | Getreideplantage & Mühle & Bäckerei
Das Getreide wird zu Mehl, dieses wiederum zu Nahrung in der Bäckerei verarbeitet.

04 | Werkzeugmacher
Am Bau geht nichts ohne die Werkzeuge aus Eisen und Holz.

05 | Heilkräuterplantage
Die Kräuter werden vom Medikus zur Heilung kranker Bewohner eingesetzt.

06 | Hanfplantage & Seilerei
Die Hanfseile brauchen Sie für den Bau von Schiffen, Bögen und Katapulten.

07 | Hopfenplantage & Brauerei
Für die Herstellung von Alkohol ist lediglich Hopfen erforderlich.

08 | Rinderfarm & Fleischerei
Ein weiterer Nahrungslieferant: von der Weide direkt auf die Schlachtbank, von dort auf den Teller der Bewohner.

09 | Weingut
Hier wird Wein angebaut und gekeltert, den ausschließlich die anspruchsvollen Aristokraten konsumieren.

10 | Schaffarm
Die Schafe liefern Wolle für die Stoffe der Webstube.

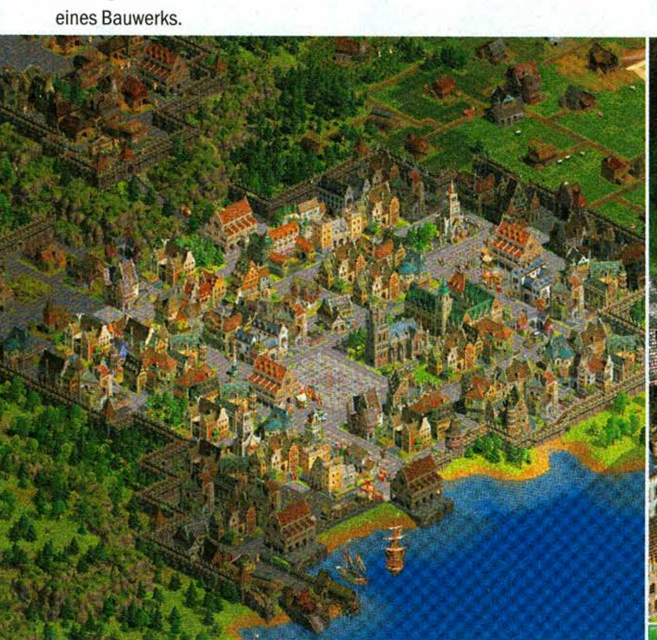
11 | Pelztierjäger + Schneiderei
Die Aristokraten-Kleidung wird aus wertvollen Pelzen (von Silberfüchsen oder Robben) und Stoffen gefertigt.

12 | Kleinbauer
Aus den geernteten Kartoffeln wird Schnaps gebrannt. Alternativ züchtet der Landwirt Schweine auf der Wiese.

13 | Steinbruch & Steinmetz
Die Ziegel sind unentbehrlich für den Häuserbau.

sige Brandlöcher in die Segel. Eine erbärmliche Nussschale, die panisch die Flucht antritt, lassen wir großherzig ziehen. Schadenfroh rufen wir hinterher: „Schönen Gruß an deinen Gebieter – und lasst euch hier nie mehr blicken!"

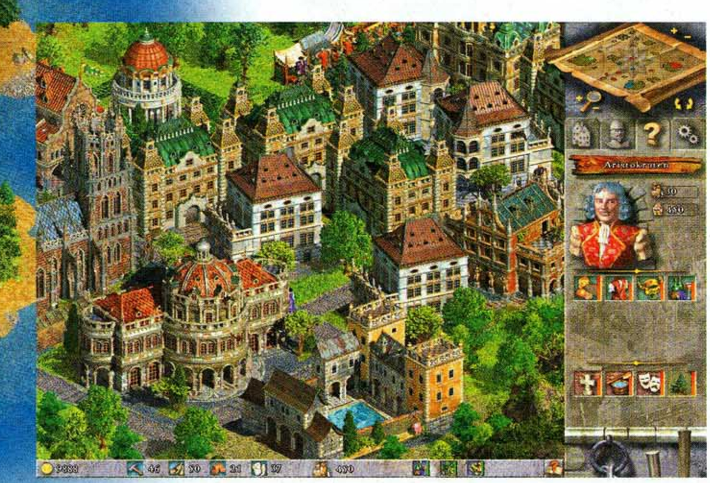
Wer geduldig seine Städtchen aufbaut und fleißig neue Inseln erschließt, der duldet nun mal keine Belästigungen am Arbeitsplatz. Auch ohne Nachbarn, die das Kriegsbeil ausgraben, gibt's im **Anno 1602**-Nachfolger nämlich genug zu tun – denn die Ansprüche des eigenen Volkes sind genauso wie die **Anno 1503**-Welten selbst: riesig. Bis vornehme Kaufleute in langen Seidengewändern durch die Gassen flanieren, Kathedralen und Theater das Stadtbild prägen, Statuen und Triumphbögen zu Ehren des Oberhaupts errichtet werden, vergehen viele (unterhaltsame) Stunden. Meist beginnen Sie mit nicht mehr als einem kleinen Schiff, auf dem ein paar Holzbalken, Werkzeuge und Ziegel lagern. Erste Entscheidung: Wo niederlassen? Auf der Seekarte sind bereits alle Inseln eingezeichnet; wenn Sie sich im Szenario umschauen, entdecken Sie tropische Dschungelwelten und nordische Nadelwälder, lauschige Flußtäler, Eisberge und ausgedehnte Steppen. Gut möglich, dass sich Indianer, Mongolen oder Eskimos in den Welten niedergelassen haben. Nur: Das wissen Sie erst, sobald Sie die Inseln erkunden. Was Sie anfangs auch nicht wissen: welche Pflanzen (Baumwolle, Wein, Tabak, Getreide etc.) auf den Böden sehr gut, normal oder gar nicht gedeihen und welche Bodenschätze (Eisenerz, Gold, Marmor, Salz, Edelsteine) in den Bergen lagern – wenn Sie Pech haben, sind hochragende, imposant anmutende Gebirgsketten kom-



EINFLUSS-REICH In der höchsten Zoomstufe erkennen Sie den Einzugsbereich eines Bauwerks.



JUGEND FORSCHT Anhand der Technologie-Bäume wählen Sie aus, was Sie als Nächstes in der Uni erforschen möchten.



GELD STINKT NICHT Für den Adel bauen Sie eigene Viertel. In der rechten Leiste werden die geforderten Waren und öffentlichen Gebäude eingeblendet.

plett „leer". Anfangs heißt es schnell sein: Denn die schönsten Flecken sind auch von Ihrer Konkurrenz heiß begehrt. Wo es Ihnen gefällt, entsteht ein Kontor, in das Sie die mitgebrachten Baumaterialien einlagern. Fischer, Bauer, Rinderzüchter und Jäger organisieren Nahrung, Schaffarm und Weber liefern Wolle und Stoffe; ein Wegesystem verbindet die Wohnhäuser, Plantagen und Betriebe, auf denen dann Marktkarren die Waren abholen und Bewohner herumlaufen.

In die ärmlichen Holzhütten ziehen zunächst Pioniere ein. Diese Pioniere entwickeln sich mit der Zeit zu Siedlern, Bürgern und Kaufleuten – allerdings nur, wenn Sie beispielsweise Tabakwaren, Stoffe, Alkohol und Kleidung anbieten können und Bauwerke wie Kirchen, Schulen oder Badehäuser aufstellen. Da die genannten Gebäude nur über ein bestimmtes Einzugsgebiet verfügen, müssen Sie vorausschauend planen und bauen. Beim Aufstieg von einer Stufe zur nächsthöheren nehmen sich die Bewohner Holz, Steine und Werkzeuge aus dem Lager und bauen ein schöneres, größeres Haus, in das dann erheblich mehr Personen passen. Die einfache Rechnung: mehr Untertanen, höhere Nachfrage, bessere Verkäufe, mehr Geld für noch mehr Wohnhäuser, Handwerksbetriebe, Bergwerke, Werften, Bauwerke, Schiffe und Soldaten. Aber Achtung: Wenn die Bürger an den Marktständen beispielsweise keine Stoffe vorfinden (etwa weil Sie zu wenige Schaffarmen gebaut haben), dann werden diese Bürger muffig und laufen übel gelaunt nach Hause. Bleibt das über einen längeren Zeitraum so, werden aus Bürgern wieder Siedler – und die Häuser um eine Stufe zurückgebaut. Das ist deshalb so ärgerlich, weil beim Aufstieg das Baumaterial erneut fällig wird.

Unsere Pioniere sind pflegeleicht und geben sich bereits mit Nahrung, Leder und Salz zufrieden, Aristokraten hingegen verlangen nach eigens gebauten Nobelvillen, Wein, Goldschmuck und edler Kleidung aus Pelz und Seide. Die Bewohner marschieren regelmäßig zu den Marktständen, kaufen dort ein und stocken so ihre privaten Vorräte auf. Die enormen Mengen an Gewürzen, Schmuck und Baumaterial kauft man entweder für teures Geld beim freien Händler, der regelmäßig vorbeischaut, bei befreundeten Völkern oder bei Eingeborenen. Oder man produziert einfach selbst. Dazu müssen allerdings weit entfernte, exotische Inseln erkundet werden, auf denen man Baumwoll- oder Zuckerrohr-Plantagen einrichtet und die Güter dann auf dem Seeweg in die Hauptstadt transportiert – was man auch automatisieren darf. Dann pendeln Schiffe mit dick aufgeplusterten Segeln und prall gefüllten Lagerbäuchen zwischen den Filialen hin und her, am besten eskortiert von Kriegsschiffen, deren Kanonen und Soldaten die Piraten und arglistige Rivalen abschrecken. Wird doch einmal ein Schiff beschädigt, lässt es sich in der Werft wieder instand setzen.

Nicht nur der Bau von Wohnhäusern, Plantagen und

Weltreise durch die Anno-Klimazonen

Bei Ihrer Entdeckungstour stoßen Sie auf Inseln mit unterschiedlichsten Klimazonen, Tierarten und Eingeborenen. Wir nehmen Sie mit auf eine **Anno**-Weltreise.

Prärie:



- Prädestiniert für den Anbau von Tabak, Wein und Baumwolle. Auf den ausgedehnten Flächen fühlen sich Antilopen, Bisons, Koyoten und Geier wohl.
- Relativ häufig stoßen Sie auf tauschfreudige Indianer, die Ihnen zum Beispiel handgewebte Stoffe verkaufen.

Nord:



- Wein, Heilkräuter und Hopfen wachsen in dieser Region wie Unkraut, Füchse, Hirsche, Bären, Rehe und Karnickel durchstreifen die Wälder – hier finden Sie beste Bedingungen für Ihr Hauptquartier.
- Die Wahrscheinlichkeit ist groß, auf Marmorvorkommen zu stoßen.
- In dieser Klimazone sind auch die vornehmen Venezianer anzutreffen, deren freie Händler für faire Preise sorgen und so ziemlich alles ein- und verkaufen.

Polar:



- Aus dem Walspeck der erlegten Riesensäuger entsteht Lampenöl in der Transiederei.
- Neben Walen sind hier Robben, Seelöwen, Pinguine und Eisbären ansässig. Und natürlich haben auf den Schollen auch die Eskimos ihr Iglu-Lager aufgeschlagen.

Steppe:



- In die Zeltstädte der Beduinen verirren sich oft Giraffen und Löwen. Einen Abstecher wert: die prächtigen, goldüberzogenen Paläste der Mauren, die ihren Reichtum dem Handel mit exotischen Waren verdanken.
- Auf den furchtbaren Böden gedeihen Gewürzstauden besonders gut; im Felsgestein verbergen sich Goldflöze und wertvolle Edelsteine.

Tundra:



- Salz wird bereits von den Siedlern verlangt – hier ist es zu finden. Der abgebaute Salzstein wird in der Saline weiterverarbeitet.
- Vorsicht vor den kriegerischen Mongolen, die sich leicht provozieren lassen! Wesentlich friedlicher: die Elche, die auf den ausgedehnten Weideflächen grasen.

Dschungel:



- Affen, Leoparden und Tiger durchstreifen die Palmenhaine, Papageien segeln durch die Lüfte.
- Afrikaner und Azteken sind hier zu Hause; auf entlegenen Südsee-Inseln entdeckt man die Pfahlbauten der Polynesier.
- In den Tropen gedeihen Baumwolle (für Stoffe) und Zuckerrohr (wird in der Rumbrennerei zu Alkohol verarbeitet) besonders gut – gute Bedingungen für Seide und Farbstoffe. Mit Glück stoßen Sie auf Azteken, Afrikaner oder Polynesier.
- Die Fasern der Seidenraupen werden zu Seide verarbeitet und mit den Farben der Indigo-Plantage eingefärbt.



01 | Kleine/Große Erzschmelze
Verarbeitet Eisenerz mithilfe von Holzkohle zu Eisen

02 | Erzmine/Tiefe Erzmine
Die Eisenerzflöze werden im Bergwerk herausgeklopft.

03 | Büchsenmacher
Holz und Eisen ergeben Musketen für die Musketiere sowie Schiffskanonen für die Galeeren.

04 | Große Waffenschmiede
Der Schmied fertigt scharfe Streitäxte für die schnelle Kavallerie sowie Lanzen für Lanzenträger.

05 | Kleine Waffenschmiede
Die scharfen Klingen für die Schwertkämpfer werden aus Eisen geschmiedet.

06 | Kanonengießerei
Alles aus einem Guss: Hier rollen Landkanonen sowie die extrem effektiven Mörser vom Band.

07 | Rüstungsbauer
Die Harnische aus Leder und Eisen schützen unter anderem Kavallerie und Bedieneinheiten.

08 | Kriegsmaschinenbauer
Aus Hanfseilen und jede Menge Holz entstehen Katapulte und die gefürchteten Belagerungstürme.

09 | Bogenmacher
Die Armbrüste und Bögen sind für die Ausstattung Ihrer Schützen unentbehrlich.

10 | Lanzenträger
Die langen Speere sind besonders effektiv gegen Krieger zu Pferde; im Gefecht mit Schwertkämpfern kommen Reichweitenvorteile zum Tragen.

11 | Schwertkämpfer
Gehört in jede Armee: bestens für den Nahkampf gegen Fußtruppen geeignet, schnell und strapazierfähig.

12 | Sanitäter
Versorgen Sie die Wunden Ihrer angeschlagenen Krieger rechtzeitig – der Pfleger eilt allen Bedürftigen zu Hilfe.

13 | Kanonen
Die Kugeln richten verheerende Schäden an – vor allem beim Knacken von Mauern.

14 | Mörser
Die langen Nachladezeiten werden durch die enorme Reichweite und die ballistischen Kugeln (fliegen über Gebäude hinweg) ausgeglichen.

15 | Kavallerie
Die berittenen und geharnischten Soldaten lassen die Gegner ihre Streitäxte spüren und galoppieren geschwind, sind aber nicht ganz billig.

16 | Katapult
Die Katapulte schleudern die Steine beachtlich weit; allerdings sind zum Bewegen der Ungetüme zwei Bedieneinheiten erforderlich.

17 | Musketiere
Dank ihrer Musketen sind diese Einheiten für den Nah- und Fernkampf geeignet. Vorteil: ihre enorme Reichweite.

18 | Bogenschützen
Die Erben Robin Hoods sind preiswert, laden schnell nach, haben eine hohe Reichweite, sind aber nicht sehr widerstandsfähig.

19 | Armbrustschützen
Die Bolzen haben eine enorme Durchschlagskraft. Nachteile: teuer und im Vergleich zu Bogenschützen längere Nachladezeiten und geringere Reichweite.

20 | Belagerungsturm
Schaffen Sie es, die Türme direkt an die Burgmauern heranzurollen, gelangen Soldaten über die Zinnen ins Innere der Stadt.

21 | Pikeniere
Nur mit Holzspießen ausgestattet, sind die Pikeniere schnell und günstig zu rekrutieren, aber nicht sehr haltbar.

22 | Bedieneinheiten
Katapulte, Mörser und Kanonen können nur von Bedienmannschaften bewegt werden.

Betrieben verschlingt Geld, auch deren laufender Betrieb. Also müssen Sie darauf achten, dass Sie mehr einnehmen als ausgeben. Goldtaler lassen sich auf zwei Arten verdienen: erstens, indem man Nahrung, Kleidung, Salz, Tabakwaren oder Lampenöl an die Bevölkerung verkauft, zweitens, indem man Überschüsse anbietet – Ware, Preis und Menge einstellen, fertig. Das holen dann interessierte Handelspartner oder die fahrenden Händler der Venezianer ab. Übertreiben Sie es nicht mit den Preisen – die Italiener sind nicht auf den Kopf gefallen und vergleichen die Tarife. Bietet Ihre Konkurrenz etwa Alkohol deutlich billiger an, bleiben Sie auf Ihren Fässern sitzen. Wenn Sie zum Beispiel regelmäßig Nahrung von einem befreundeten Kontor beziehen möchten, dann richten Sie einfach eine regelmäßige Handelsroute ein. Das funktioniert genauso einfach wie der Transport fertiger Seidenstoffe von Ihrer exotischen Insel zu Ihrem Hauptquartier – einfach einstellen, welche Mengen von welcher Ware wo ein- und wo ausgeladen werden sollen, und schon kann's losgehen. Bis zu acht Stationen werden unterwegs abgeklappert.

Die meisten Gebäude werden freigeschaltet, sobald der Spieler soundsoviele Siedler oder Bürger beherbergt. Zwölf Spezial-Bauwerke (etwa die Feuerwehr und der Medikus) und fast alle militärischen Einheiten sowie Upgrades wollen aber zunächst erforscht werden. Und so funktioniert's: Beim Besuch der Schule und später der Universität liefern die Bewohner „Wissen" ab. Genügend Wissen vorausgesetzt, dürfen Sie gegen Bargeld eine neue Erfindung in Auftrag geben. Die maximale Wissensmenge ist durch die Zivilisationsstufe begrenzt; mächtige Neuheiten wie etwa die Mörser können Sie daher erst erfinden, wenn die Siedlung stark ausgebaut wurde. Eine Bibliothek erhöht die Wissens-Begrenzung. Außerdem ist die Reihenfolge grob durch die Technologiebäume vorgegeben. Forschen können Sie in den Bereichen „Waffenproduktion" (Waffenschmiede, Bogenmacher, Katapult, Brandpfeile etc.), „Militärische Erweiterungen" (Rüstungsbauer, Kanonen, Mörser etc.), „Marine" (mittlere und große Handels- und Kriegsschiffe, Schiffskanonen) und „Zivile Forschung" (Medikus, Bi-

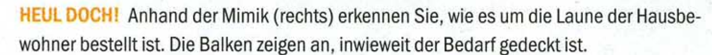


bliothek, Steinbrücken, Brunnen, Weberei etc.).

Anno 1503 ist im Grunde immer noch ein friedliches Aufbauspiel. Erfolgreiche Spieler werden mit Statuen, Obelisken, Kathedralen, Pavillons, Triumphbögen und Parkanlagen belohnt, mit denen sich die Städte verschönern lassen und die vor allem den Adeligen in ihren feudalen Anwesen gut gefallen. Auch die Tatsache, dass die Bauteile des prächtigen Schlosses mit konkreten Vorgaben verknüpft sind, steigert die (Langzeit-)Motivation. Allerdings gilt auch für **Anno 1503**: Mitleid kriegt man geschenkt, Neid muss man sich erarbeiten. Weil man nie wissen kann, ob nicht doch irgendwann die Piraten die Handelsflotte versenken oder weil es der Nachbarstaat partout nicht erträgt, dass man ihm die einzige Insel mit Goldvorkommen vor der Nase weggeschnappt hat, empfiehlt sich der Bau von Stadtmauern und die Ausbildung von Soldaten. Bewährte Echtzeit-Strategie-Standards haben die Entwickler übernommen, etwa die Lebensbalken über den Einheiten, das Markieren und Gruppieren der Truppen und die „Produktion" in Festungen. Doch wer von **Anno 1503** ein verkapptes **Age of Empires 2** erwartet, wird vermutlich nicht glücklich: Die meisten Einheiten wollen langwierig und für teures Geld erforscht werden, die Produktion von Waffen und Rüstungen kostet ein Vermögen und verschlingt wertvolle Ressourcen; zudem sind Armeen teuer im Unterhalt, verursachen also laufende Kosten. Außer in reinen Belagerungs-/Verteidigungs-Szenarien kann es fünf, sechs, sieben Stunden und länger dauern, bis zum ersten Mal ein Turm brennt.

Mehr Geld für die Bildung: In vier unterschiedlichen „Fächern" wird neuerdings geforscht.

Die Spielmodi sind mit dem höchst erfolgreichen Vorgänger identisch: Endlosspiel, Kampagne und Einzelszenarien. Drei Schritt-für-Schritt-Tutorials (Entdecken & Siedeln, Handeln & Diplomatie, Kampf) bringen Ihnen zunächst alles Wissenswerte bei. Die zehn Einzelszenarien bieten für jeden Geschmack etwas: Mal sollen Sie eine Stadt mit mindestens 3.000 Bewohnern bauen, mal den „ruchlosen Richard" (einen fiesen Seeräuber) besiegen, mal ein Piratennest ausräuchern, mit Computergegnern um die Wette siedeln, große Mengen Gold, Erz oder Schmuck einlagern oder einen störrischen Nachbarn zum Abschluss eines Friedensvertrags bringen. Meist konkurrieren Sie mit lästigen Gegnern um wenige Tabakinseln, Eisenerzberge oder knappe Siedlungsfläche – da sind

HEUL DOCH! Anhand der Mimik (rechts) erkennen Sie, wie es um die Laune der Hausbewohner bestellt ist. Die Balken zeigen an, inwieweit der Bedarf gedeckt ist.



FEHLANZEIGE Die Fragezeichen im rechten Menü stehen für alle Gebäude, die noch nicht freigeschaltet wurden - dafür brauchen Sie noch mehr Einwohner.

Konflikte vorprogrammiert. Die Missionen haben sogar einen gewissen Wiederspielwert, da jeder Einsatz bewertet und in die Highscore-Liste eingetragen wird. Die Anzahl der Orte und Einwohner, das Barvermögen, die Zahl der besiedelten Inseln, besiegte und verlorene Soldaten – all diese Faktoren fließen in die Berechnung ein. Nach wie vor das Herzstück von *Anno 1503* ist der so genannte Endlosmodus – insgesamt acht Karten mit wählbaren Inselgrößen, Ressourcen-Verteilung und Computergegnern bieten bauwütigen **Anno**-Fans einen riesigen Spielplatz zum Austoben. Piraten und Katastrophen (Dürren, Pest, Vulkanausbrüche) lassen sich abschalten. Die Computerspieler bauen natürlich parallel an ihren Siedlungen und haben unterschiedliche Charakterzüge: Manche legen es auf friedlichen Handel an, andere verhalten sich sehr aggressiv und versenken Ihre harmlosen Gewürz-Transportschiffe bei nächstbester Gelegenheit. Ein umfangreiches Diplomatie-Menü ermöglicht es Ihnen, neben Handelsabkommen auch Friedensverträge und Militärbündnisse anzubieten; Gegner, die nicht sofort darauf eingehen, stimmen Sie mit Tributzahlungen in Form von Goldtalern oder Waren milde. Wenn Sie eine deutliche Vormachtstellung innehaben, können Sie Ihrerseits die Konkurrenten zu Tribut-Zahlungen nötigen – wer der Aufforderung nicht nachkommt, muss mit Aggressionen rechnen. Kriegsdrohungen, das Anbieten eines Waffenstillstands oder die Bitte um einen Tribut-Zahlungsaufschub sind weitere Optionen. Bei Seeräubern beißen Sie mit Ihren Friedensbemühungen natürlich auf Granit – hier hilft nur die Zahlung von Schutzgeldern. Hinterhältig: Dezente Bestechungsgelder bringen Piraten dazu, einen ausgewählten Widersacher zu piesacken. Wenn Sie sich fit genug fühlen, starten Sie die Kampagne, die aus zehn Missionen besteht; die Aufträge, in denen nicht selten gleich mehrere Spielziele aufeinander aufbauen, werden nach und nach freigeschaltet und sind durch eine nette Geschichte verknüpft. Die Einsatzbesprechungen laufen leider nur in Textform ab, Zwischensequenzen werden gezeigt, sobald Sie zum ersten Mal eine Kathedrale oder ein Schloss bauen.

Die Entwickler haben sich sicht- und hörbar Mühe gegeben, den Spieler ganz in die **Anno**-Welt eintauchen lassen. Dank der Sprachausgabe („Es fehlt an Alkohol!") und weil man allein beim bloßen Blick auf die Spielwelt viele wertvolle Informationen erhält, kommt das Spiel fast ganz ohne Statistiken und Texteinblendungen aus: Auf den Plantagen wird gesät und geerntet, Holzfäller hacken Bäume um, Bewohner stehen Schlange vor den Marktständen, der Wirt holt Fässchen im Kontor ab, Marktkarren rumpeln über die Brücken, der Weber besorgt sich Wolle beim Schäfer und an den Gebäuden und der Kleidung Ihrer Bewohner lässt sich deren Wohlstand ablesen. Und was verdorrte Hopfenfelder oder abgeerntete Weinreben bedeuten, dürfte auch klar sein. Wer es trotzdem genauer wissen will, klickt einzelne Gebäude an und erfährt Details zu Betriebskosten und Vorräten. Drei Zoomstufen sorgen für Überblick und dank der vier Ansichten (in 90°-Schritten drehbar) entgeht Ihnen kaum ein Detail. Vieles ist selbsterklärend: In den Kontoren sehen Sie die Vorräte ein, in den Schulen lassen Sie forschen und in den Festungen werden Einheiten produziert. Dennoch offene Fragen beantwortet ein umfangreiches Hilfe-System, das zu jedem Stichwort ausführliche Erläuterungen anbietet und zudem einen umfangreichen Index inklusive Querverweisen enthält. Symbole weisen auf Probleme (Feuer, Pest, Angriffe etc.) hin und bringen Sie beim Anklicken zum Ort des Geschehens. Schließt man die Augen, könnte man die aktuelle Situation allein an der Musik (gemütliche Siedelmusik und dramatische Streichereinsätze bei Gefechten) einschätzen.

Und was ist mit dem Mehrspielermodus? Dessen Fertigstellung (geplant sind Modi und Karten für zwei bis acht Teilnehmer) wurde quasi in allerletzter Minute zugunsten des Einzelspielermodus vorübergehend gestoppt. Zum Verkaufsstart beziehungsweise kurz danach soll dieser Programmteil via Patch zum Download sowie auf Heft-CDs/-DVDs nachgereicht werden.

Erscheinungsdatum:	Freitag, 25. Oktober 2002
Hersteller:	Sunflowers/Max Design
Anbieter:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	50 Euro
Offizielle Website:	www.anno1503.de
System-Voraussetzungen:	Pentium 2 (mind. 500 MHz), 128 MB Hauptspeicher, ca. 930 MB Festplattenspeicher, DirectX-kompatible 3D-AGP-Grafikkarte (16 MB), Windows 98/2000/Me/XP
Auflösungen:	800x600 bis 1.280x1.024
Mehrspielermodus:	Nicht im Basisspiel enthalten (Update soll folgen)
Demo-Version:	Geplant für November 2003

Anno 1503: 30 Neuerungen im PC-Games-Check

Die meisten Herzenswünsche der Fans konnten die Spieldesigner umsetzen. PC Games bewertet, was die Neuerungen von **Anno 1503** wirklich in der Praxis bringen. Achtung: Einige Details werden noch nachgebessert!

Höhere Auflösungen/Farbtiefe



In der Maximal-Auflösung von 1.280x1.024 kommen die prächtigen Städte adäquat zur Geltung. Im **Port Royale**-Vergleich enttäuschend: die schlichte Wasser-/Brandungsanimation.

Bis zu siebenmal grössere Spielwelten



Mehr zu entdecken, mehr zu bebauen. Bis in den größten Welten ein Schiff von West nach Ost tuckert, vergehen bei normalem Spieltempo zehn Minuten und mehr ... wer's mag. Viele Inseln sind riesig.

Abwechslungsreicheres Stadtbild



Erstaunlich, wie „echt" die mittelalterlich anmutenden Siedlungen mit ihren detaillierten Häuschen aussehen – viel schöner als die ewig gleichen **Port Royale**-Neubaublocks.

Mehr Animationsstufen



Durchweg geschmeidigere Animationen von Figuren und Schiffen, allerdings bewegen sich manche Kampfeinheiten etwas ungelenk über das Schlachtfeld, rotieren zudem abrupt.

32 Höhenstufen



Durch die Platzprobleme beim Bau großer Bauwerke strategisch von Belang. Aber: Hügeliges Terrain lässt sich kaum mit bloßem Auge erkennen – meist merkt man's erst beim Wege- und Gebäude-Bau.

Höherer Wuselfaktor

Hier macht allein das Zuschauen Spaß: Vom Getreidesäen bis zum Markttrubel ist jeder Vorgang animiert. In Wald und Flur tummeln sich Dutzende verschiedener Tierarten.

Marktstände





Statt Steuern zu erheben, werden Waren an Marktbuden verkauft. Doch die Preise sind nicht veränderbar. Optisches Schmankerl: Sie können „richtige" gepflasterte Marktplätze bauen.

Forschung / Technologiebäume

Bekannt aus Echtzeit-Strategiespielen, passt gut zu **Anno**. Inkonsequent: Auf Dauer kann und wird der Spieler alle Techniken erforschen – er hat nur groben Spielraum bei der Reihenfolge.

Venezianer



Schöne Idee als Erklärung für die Frage: Wo kommen eigentlich die fliegenden Händler her? Schade, dass das fleißige Seefahrervolk nur eine Statistenrolle als An- und Verkäufer spielt.

Neun Kulturen



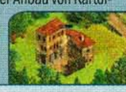
Ein definitiver Hingucker – groß die Freude, trifft man auf Eingeborene. Aber: Der Tauschhandel ist aufwendig und beschränkt sich auf Kleinstmengen – oft kaum der Mühe wert.

Neue Waren & Produktionsketten



Hanf, Seide, Indigo, Seile, Hopfen, Pelze, Lampenöl, Heilkräuter usw.: Zum Glück werden die 50 Waren und 60 Betriebe erst nach und nach freigeschaltet, das Spiel bleibt übersichtlich.

Fruchtbarkeitsbalken



Anhand einer Farbskala können Sie schon vor dem Bau ablesen, wie effektiv der Anbau von Kartoffeln, Hanf, Getreide etc. oder die Tierhaltung auf einem bestimmten Stück Land ist.

Sechs Klimazonen



Tropische Inseln, staubige Steppen und die Tundra im Fröstel-Look passen gut zu **Anno 1503**: Einige Pflanzen wachsen eben nur auf exotischen Inseln – das weckt den Entdeckergeist.

Kampagne mit Story



Amüsant, mit viel Abwechslung, aber nicht ganz einfach. Schade, dass die Story größtenteils nur anhand von Text erzählt wird. Beeindruckend: die (wenigen) Zwischensequenzen.

Adlige



Adel verpflichtet: Wein, Goldschmuck, Kleidung – vieles produzieren Sie nur für die Blaublütigen. Die Aristokraten-Villen müssen extra gebaut werden – dafür brauchen Sie viel teuren Marmor.

Schloss-Bau

Das haben Sie sich verdient: Die Bau-Elemente (Hauptgebäude, Nebentrakte, Parks etc.) werden erst nach Erreichen bestimmter Adliger-Zahlen freigeschaltet – das stachelt den Ehrgeiz an.

Mehrspielermodus



Die schlechte Nachricht: „Der Mehrspielermodus wird nachgereicht ..." Die gute Nachricht: „... zugunsten eines stabilen, ‚runden' Einzelspielermodus". Schade! Zeit genug war ja. Ein Patch soll fix folgen.

Mehr Militäreinheiten



Lanzenträger, Sanitäter, Armbrustschützen, Sanitäter – zum Teil optisch nur mit Mühe voneinander zu unterscheiden, aber spielerisch eine enorme Bereicherung. Masse gewinnt nicht zwangsläufig.

Bedieneinheiten





Fürs Bewegen und Abfeuern von Kanonen, Belagerungstürmen etc. unentbehrlich. Sobald die Männer ausgeschaltet werden, kann auch der Gegner die Kriegsmaschinen übernehmen.

Verschliessbare Stadttore/Stadtmauern



Auf Mausklick rasseln die Stadttore herunter. Die Gegner knurren vor der Tür wie angeleinte Pinscher vor der Metzgerei. Die dicken Mauern werden nur von Kanonen, Katapulten und Mörsern geknackt.

Reichweitenvorteile



Taktisch interessant: Bogen- und Armbrustschützen sowie Musketiere auf Zinnen schießen weiter, Mörser und Katapulte verschießen ballistische Geschosse über Gebäude und Wälder hinweg.

Erfahrungsstufen





Je mehr Kampfeinsätze, desto mehr Punkte (maximal drei). Wer schont und heilt, züchtet Elite-Soldaten heran – das bieten selbst viele „richtige" Echtzeit-Strategiespiele nicht.

Formationen



Schwache Bogenschützen nach hinten, robuste Lanzenträger nach vorn: Im Kreis, als Karree, Dreieck oder Reihe angeordnete Truppen orientieren ihr Tempo an der langsamsten Einheit.

Sechs Schiffstypen



Schwache Handelsschiffe (langsam, viel Laderaum) sollten auf ihrer Tour grundsätzlich von dick gepanzerten Kriegsschiffen (schnell, wenig Laderaum, viele Kanonen) eskortiert werden.

Siedlungen im Landesinneren



Dank des Scouts müssen Sie nicht zwangsläufig an der Küste starten – in manchen Missionen sinnvoll als Schutz vor See-Angriffen. Problem: Der fehlende See-Zugang erschwert den Handel.

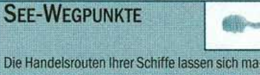
Erweiterte Diplomatie

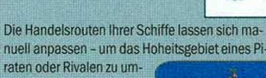
Handels- und Friedensverträge, Tributzahlungen, Schutzgelder, Drohungen – das Verhältnis zu anderen Völkern ist wichtiger geworden. Grüne und rote Balken signalisieren Zu- oder Abneigung.

Strassenausbau

Marktkarren kommen auf den hübschen Pflasterstraßen schneller voran. Hauptrouten und Stadtzentren sollten großzügig dimensioniert werden, sonst kommt es rasch zu bremsenden Staus.

See-Wegpunkte





Die Handelsrouten Ihrer Schiffe lassen sich manuell anpassen – um das Hoheitsgebiet eines Piraten oder Rivalen zu umschiffen, nimmt man gern lange Umwege in Kauf. Gelegentlich von Nutzen!

Der Scout

Der Mann mit dem Hut findet für Sie die Rohstoff-Vorkommen in den Bergen heraus; sein Esel kann zwei Arten von Waren transportieren – unentbehrlich für Eingeborenen-Tauschhandel.

Hilfesystem

Was mag es mit der Bibliothek auf sich haben? Die integrierte **Anno**-Hilfe weiß Rat und bietet Ihnen zu allen Stichpunkten ausführliche Erläuterungen, die mit verwandten Themen verlinkt sind.

Meinung

Petra Maueröder



Die PC-Games-Empfehlung nach zwei Wochen Anno, Anno, Anno ist eindeutig.

Und was hat Ihnen an **Anno 1602** so gut gefallen? Die Grafik? Das Spielprinzip? Das Gemütlich-vor-sich-Hinbauen? Die Atmosphäre? Dass es selbst auf altersschwachen PCs lief? All das trifft auch auf **Anno 1503** zu. Trotz unverhohlener Schadenfreude der Konkurrenz und verärgerter Fans: Die Verschiebung um sechs Monate hat dem Spiel wirklich gut getan. Viele – auch wir – hatten nämlich schon befürchtet, dass es die Entwickler angesichts der vielen, vielen Neuerungen (Stichwort Erfahrungsstufen) übertreiben könnten. Ganze Produktionsketten, Einheiten und Gebäude (etwa der Papiermacher) sind zugunsten der Spielbarkeit rausgeflogen – gut so. Obendrein wurde die Steuerung vereinfacht; fast alle Vorgänge sind auf Anhieb verständlich, nur selten muss man nachschlagen und -fragen – davon konnten sich die offiziellen PC-Games-Bugbuster Anfang September überzeugen. Einsteiger kommen dank vieler Hilfen und guten Handbuchs schnell „rein". **Anno**-Kenner fühlen sich durch anspruchsvolle Kampagnen-Missionen angenehm gefordert und wer „nur" bauen will, bleibt einfach im Endlosmodus und schaltet die Piraten ab. Rechtzeitig zum Schlussspurt haben wir den Entwicklern gut drei Wochen vor dem Presswerk-Termin eine Liste mit rund 20 Verbesserungsvorschlägen als Hausaufgabe mit auf den Weg gegeben – Kleinigkeiten und Schönheitsfehler, die wir in der 99-%-Version entdeckt haben. Beispiel: Noch kann man wertvolle Bauwerke versehentlich (sprich: ohne Rückfrage) löschen. Auch die Kontrolle der eigenen Soldaten ist stellenweise hakelig, was bei Belagerungen schnell zum Problem wird („Wo sind die verflixten Bedieneinheiten?!"). Für die kommende Ausgabe werden wir nachprüfen, was noch umgesetzt werden konnte. Eines wird sich definitiv nicht mehr ändern und das muss man vor dem Kauf einfach wissen: Im Vergleich zu einem **Port Royale** haben die **Anno**-Seekämpfe den Tiefgang eines Schlauchboots. Ähnliches gilt für den Handel – Angebot und Nachfrage werden offenbar nur grob simuliert. Nach zwei Wochen **Anno, Anno, Anno** können wir uns eine Empfehlung für den 25. Oktober erlauben: **1602**-Fans werden vom Nachfolger hin und weg sein. Denn **Anno** ist immer noch **Anno** – Bauen, Produzieren, Entdecken, Verteidigen, versetzt mit einem guten Schuss Echtzeit-Kampf, schnell zu erlernen und mit Spaßgarantie für Wochen. Das wird auch Spielern von **Pharao**, **Siedler 4** und **Stronghold** gut gefallen – in den entscheidenden Kategorien „Grafik", „Atmosphäre", „Komplexität" und „Spieldesign" werden alle erhältlichen Aufbau-Strategiespiele klar deklassiert. **Anno** regiert wieder.

Robin Hood



SPECIAL-MOVES Mit der Maus zeichnet man Gesten, um die Einheiten im Kampf direkt zu steuern.

EINGEFÄRBT Ein Druck auf die Shift-Taste zeigt die Dächer und Türen an, die Robin betreten oder öffnen darf.



HINTERHALT Während sich Robin in den Bäumen versteckt, zerstören seine Männer die Kutsche des Steuereintreibers.

Mit Team- und Ressourcen-Management erweitert Robin Hood das Commandos-Prinzip. Für Kampf und Taktik bleibt noch genügend Freiraum.

Mit **Desperados** konnte Spellbound eindrucksvoll unter Beweis stellen, dass Echtzeit-Taktik auch im Wilden Westen Spaß macht – natürlich mit der angemessenen Portion Action. Mantel-und-Degen-Filme weisen eine ähnliche Mischung aus Verschlagenheit und offenem Kampf auf, was lag da also näher, als ein solches Spiel im frühen Mittelalter anzusiedeln? Robin Hood ist der Protagonist, der mit seiner Gefolgschaft gegen die zahlenmäßig überlegene Armee des Sheriffs von Nottingham antritt. Ob man nun in Städte eindringt oder eine Kutsche überfällt, stets sieht sich Robin einer Übermacht gegenüber. Da im Gegensatz zu **Commandos** oder **Desperados** ein öffentlicher Schlagabtausch unvermeidlich ist, muss eine neue Taktik her: Die Truppen werden durch Hinterhalte oder Köder aufgespalten, so dass man nur gegen kleine Gruppen kämpft. Dies ist recht schwierig, denn Spellbound hat kräftig an der Künstlichen Intelligenz gefeilt. Jeder Soldat wägt seine aktuelle Situation ab – wenn er sich unterlegen fühlt, rennt er zum Vorgesetzten und kehrt mit Verstärkung zurück. Hat man sich derweil aus dem Staub gemacht, so suchen die Soldaten die Gegend noch mehrere Minuten nach Verdächtigen ab.

Ohnehin wird **Robin Hood** keine Metzelorgie. Je mehr Gegner getötet werden, desto stärker sinkt Robins Ruf in der Bevölkerung. Dies wiederum führt dazu, dass sich weniger Freiwillige melden. Das Personal wird dringend benötigt: Während maximal fünf Kämpfer einen Steuereintreiber überfallen oder eine Stadt unsicher machen, arbeitet der Rest im Schlupfwinkel der Gruppe. Dort werden Pfeile und Heiltränke hergestellt, die Kampffähigkeiten verbessert, Wunden versorgt und Nahrung gesammelt. Ohne diese Ressourcen sind die nachfolgenden Einsätze kaum zu schaffen.

Die Gegner sollten demzufolge k. o. geschlagen werden, wozu sich leider nur wenige der sechs Hauptfiguren und drei zusätzlichen Kämpfertypen eignen, da sie größtenteils mit Stichwaffen „arbeiten". In der aktuellen Beta-Version ist daher meist nur ein Team-Mitglied mit dem Kampf befasst, die anderen sind für Aufgaben wie Fesseln, Schlösserknacken und Heilen zu gebrauchen.

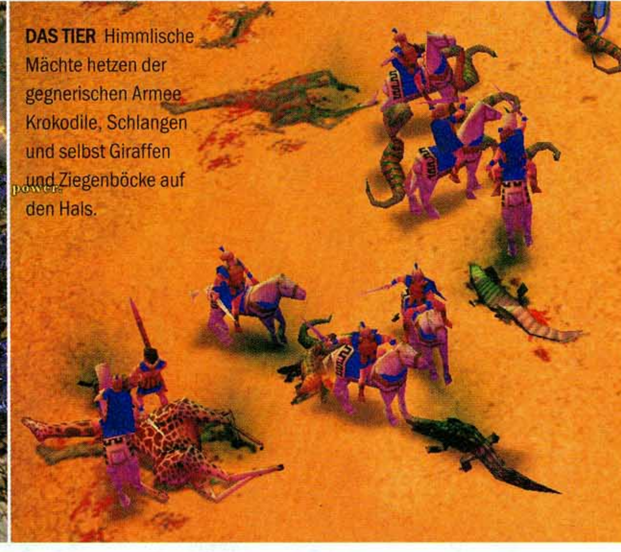
ERSTEINDRUCK

*Noch bestreitet ein einziger „Einheitentyp" rund 70 Prozent der Spielzeit alleine – wenn Spellbound dieses Ungleichgewicht behebt, kann **Robin Hood** die spannende Taktik- und Actionkombination werden, für die es das Potenzial hat.* HARALD WAGNER

Entwickler.......... Spellbound Entertainment
Anbieter.......... Wanadoo
Termin 15.11.2002

HEISSE SACHE Selbst vor dem Hades macht die griechische Armee nicht Halt.





DAS TIER Himmlische Mächte hetzen der gegnerischen Armee Krokodile, Schlangen und selbst Giraffen und Ziegenböcke auf den Hals.

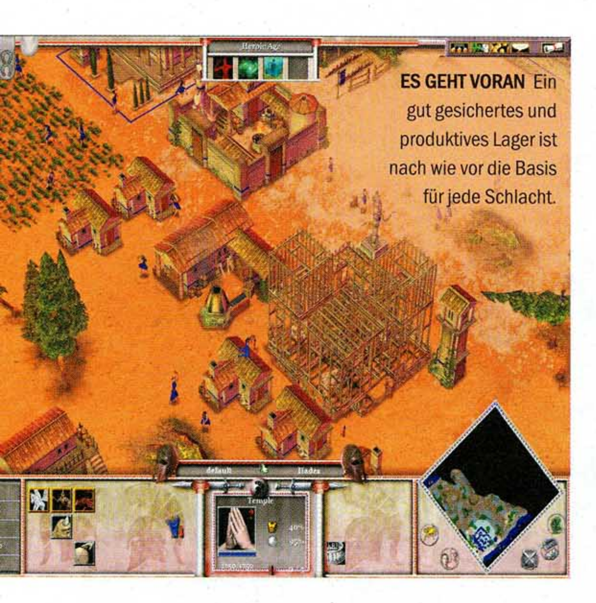


Age of Mythology

Der Age-of-Empires-Nachfolger **hat den Betatest summa cum laude bestanden** und marschiert mit Riesenschritten auf die Fertigstellung zu.

HIER GEHT'S RUND Fünfköpfige Hydras, ägyptische Sphinxen, Kampfkrokodile und Kriegselefanten liefern sich eine erbitterte Schlacht vor der wunderschönen Kulisse einer Wüstenstadt.




ES GEHT VORAN Ein gut gesichertes und produktives Lager ist nach wie vor die Basis für jede Schlacht.

Gleich vier PC-Games-Redakteure gehörten zu den rund 10.000 Auserwählten, die sich im September heiße Multiplayer-Schlachten mit einer Vorabversion von **Age of Mythology** lieferten. Nur rund einen Monat war für den Betatest der Echtzeit-Hoffnung notwendig, dann schlossen die Internet-Server ihre Pforten. Die Entwickler von Ensemble Studios haben die neun Zivilisationen in allen vier Epochen und unter über 30 Gottheiten beinahe perfekt ausbalanciert. Schon wenige Tage nach dem Ende des Multiplayer-Tests überraschten die **Age**-Väter PC Games mit einer nagelneuen Version, in der neben den überarbeiteten Truppen auch die nahezu kompletten Solo-Kampagnen enthalten waren.

Im Kern gleicht **Age of Mythology** seinen **Empires**-Brüdern wie ein Ei dem anderen. Egal ob im Mehrspielermodus oder im Einzelspielerfeldzug, bevor eine Schlacht geschlagen wird, steht Basisbau auf dem Programm. Holzfäller wandern in den Wald und kehren mit Baumaterial wieder, Minenarbeiter schürfen Gold in Bergwerken, Bauern ernten Feldfrüchte oder jagen wilde Tiere. Neu ist der vierte „Rohstoff": Glaube. Indem Sie Ihre Arbeiter zum Beten in den Tempel schicken, verdienen Sie sich die Gunst einer Gottheit. Ohne die können Sie zwar Axtkämpfer oder Streitwagenschützen rekrutieren, die besonders starken Sagengestalten bleiben Ihnen aber verwehrt. Jedes Volk hat seine eigenen mythischen Krieger. Die Griechen beispielsweise rufen Pegasi herbei, im Wortsinn fliegend schnelle Scouts, oder Feuer spuckende Chimären. Als ägyptischer Pharao greifen Sie etwa auf Skarabäi zurück, gigantische Käfer, die lebenden Katapulten gleichkommen. Den Wikingern stehen Walküren und Kampfsäue zur Seite (wenn Sie die Viecher in Aktion erleben, vergeht Ihnen das Lachen). Normalsterblichen Truppen verleihen die Götter härtere Rüstungen, schärfere Schwerter oder flinkere Füße, ähnlich den Fortschritten, die in der Waffenschmiede gegen bare Münze erforscht werden können.

Steht Ihre Nation hoch in der Gunst, gewähren die himmlischen Herrscher bis zu vier verschiedene Wunder. Hades, Gebieter über das Totenreich, schützt verbündete Städte mit drei steinernen Bogenschützen. Der Kriegsgott Hades lässt Pestilenz auf feindliche Baracken regnen und verhindert so die Ausbildung neuer Einheiten. Vom Nordmann Thor kommt auf Wunsch eine Goldmine. Welche Hilfen Sie erhalten, hängt davon ab, welchem Schöpfer Sie dienen. Zu Anfang ist das einer von drei Gottvätern pro Nation. Sobald Sie Ihren Stamm in ein neues Zeitalter führen, stößt einer von je sechs niedereren Helfern zum Olymp. 36 Gottheiten bedeuten 36 Wunder, bedeuten 36 mystische Kreaturen, bedeuten 36 verschiedene Boni auf Kavalleriepreise, Lanzenträger-Stärkepunkte und, und, und. Die Vielfalt an Technologien und Bauwerken schlägt selbst die von **Empire Earth**. Netterweise versorgt Sie das Programm zu jedem Schalter am Interface mit Hilfetexten, die Technologiebäume lassen sich jederzeit einsehen und jeder Truppentyp ist genau beschrieben. Trotz der Komplexität ist **Age of Mythology** einsteigerfreundlich wie kaum ein anderes Echtzeit-Strategiespiel. Und trotz der unzähligen Kombinationsmöglichkeiten scheint auch das Balancing gelungen zu sein. Die Tuning-Liste nach dem Betatest umfasste nur wenige Punkte. **Age of Mythology** ist so gut wie fertig. Der Mehrspielermodus ist schon jetzt eine Wucht, und die Solo-Kampagne kann bereits jetzt beinahe mit **Warcraft 3** mithalten. Man darf gespannt sein, wie die Schlacht ausgeht. RÜDIGER STEIDLE

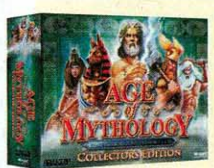

MYSTISCH Zahlreiche Zwischensequenzen begleiten die Solo-Kampagne. Hier bekommt Atlanten-Held Arkanthos eine Warnung der Göttin Athena.


ERSTEINDRUCK

*Das **Age of Empires**-Feeling ist wieder da! Und die Götter und Sagengestalten vertragen sich besser mit der geschichtsträchtigen **Age**-Welt, als ich gedacht hatte. Wird **Age of Mythology** besser als **Warcraft 3**? Ja und nein. Die beiden sprechen einfach unterschiedliche Spielernaturen an.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Ensemble Studios
Anbieter .... Microsoft
Termin .... November 2002

Special Edition

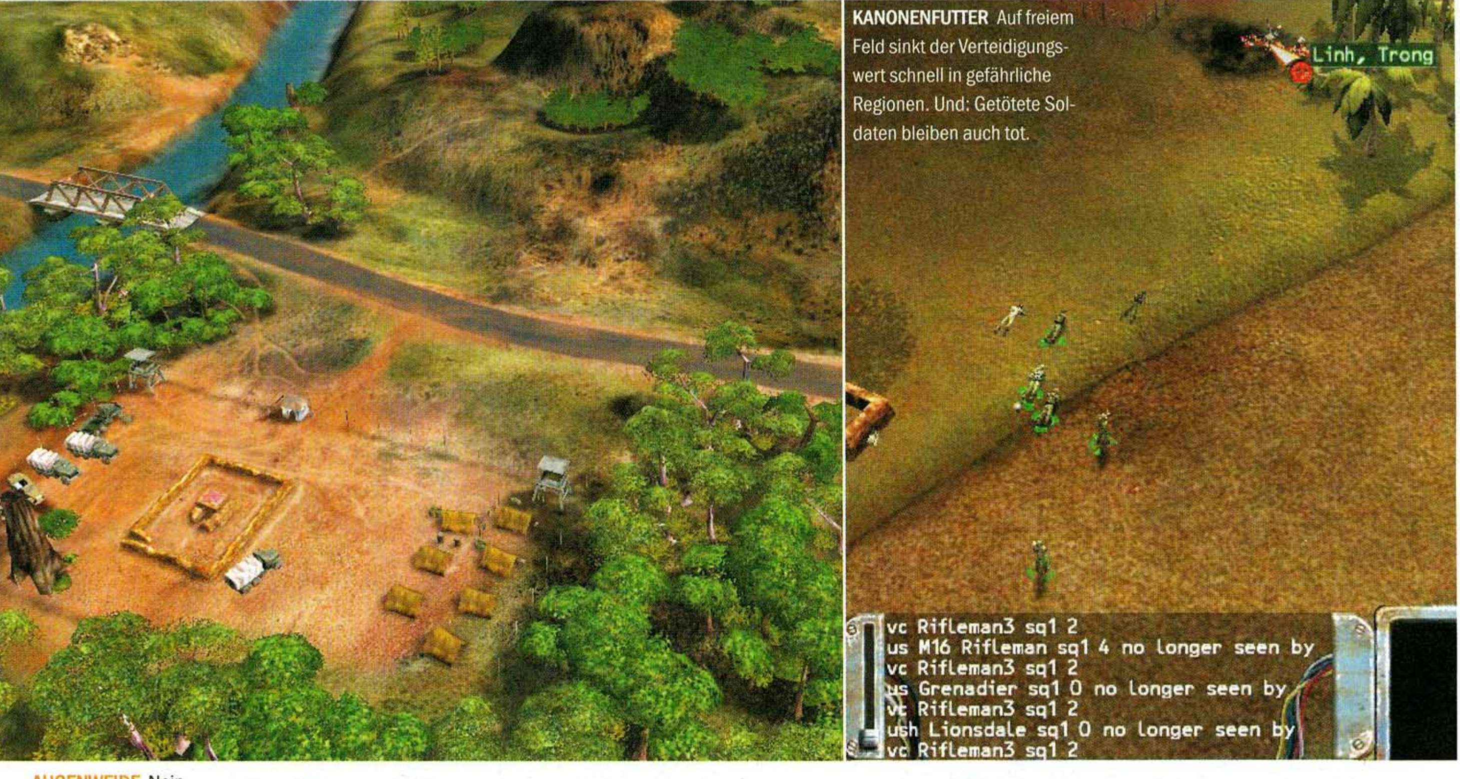


Von **Age of Mythology** wird es eine Sonderausgabe geben, die echten Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen dürfte. Der Inhalt:

- Extragroße Schmuckverpackung
- Eine „Making-of"-DVD
- Eine Soundtrack-CD
- Eine Minotaurus-Figur
- Ein Plakat im Kinostil
- Ein Mythologie-Buch
- Sechs Mini-Poster
- Große Technologiebäume als Poster



Platoon



KANONENFUTTER Auf freiem Feld sinkt der Verteidigungswert schnell in gefährliche Regionen. Und: Getötete Soldaten bleiben auch tot.

AUGENWEIDE Nein, das Bild ist nicht nachbearbeitet, ja, die Landschaft schaut wirklich so detailliert aus.

Platoon reift wie guter Wein: Benutzerführung und vor allem **die Grafik haben einen gewaltigen Sprung nach vorn gemacht.**

CHARAKTERFRAGE Sie verfolgen die Geschichte von Martin Lionsdale, dem „Held" des Spiels. Stirbt er, ist die Mission verloren.



Als wir vor zwei Ausgaben über das Echtzeit-Taktikspiel **Platoon** berichteten, konnten wir nicht ahnen, wie sehr sich Digital Reality in der Entwicklungsschlussphase ins Zeug legen würde. Während einer Vorführung auf der Games Convention folgte dann das kollektive Augenreiben: Die 3D-Soldaten, die der Spieler auf der Jagd nach Feinden durch den Dschungel von Vietnam schickt, sind butterweich animiert, Partikeleffekte wie Feuer wirken so echt, als hielte man ein brennendes Streichholz vor den Monitor, und extrem detaillierte Bäume biegen sich geschmeidig im Wind. Die Oberfläche von Gebäuden wirkt mittels Bump Mapping und der daraus resultierenden Tiefenwirkung enorm realistisch, Fenster reflektieren dank dem Einsatz von Pixel Shading sogar die Umgebung. Verantwortlich für den Augenschmaus ist die Walker-Engine, die demnächst im Weltraum-Strategiespiel und grafisch ebenso beeindruckenden **Hegemonia** (Seite 40) ihr Debüt feiern wird.

Die Beschaffenheit des Terrains, auf dem sich Ihre Soldaten bewegen, ist noch wichtiger geworden. Aus diesem Grund erscheint, sobald Sie den Cursor über die Landschaft schieben, ein Informationsfenster auf dem Monitor. Dem zu entnehmen sind Werte für Angriff, Verteidigung und die Chance, sich unbemerkt fortzubewegen. Der Schleichfaktor nimmt in **Platoon** einen sehr hohen Stellenwert ein. Im meterhohen Gras bleiben Ihre Soldaten verborgen, kommen aber nur langsamer voran. Figuren, die auf erhöhtem Terrain wie zum Beispiel Türmen weilen, schießen dagegen zielgenauer, sind jedoch gefundenes Fressen für Heckenschützen. Wichtig ist deshalb, dass Sie für ausreichend Rückendeckung sorgen; Nahkämpfer gehören zusammen mit einem Doc an die Front, Scharfschützen übernehmen die Absicherung von hinten. In besonders heiklen Situationen empfiehlt sich ein Luftschlag, auch verheerende Napalm-Angriffe sind – die Geschichte des Vietnamkriegs schreibt es nun mal vor – möglich. Lust auf **Platoon** bekommen? Vergessen Sie nicht unser Video auf der DVD!

ERSTEINDRUCK

*Grafisch ist **Platoon** über jeden Zweifel erhaben. Ob es sich genauso beeindruckend spielt, wie es aussieht, können wir erst nach einer ausführlichen Testphase beantworten. Also, drücken Sie zusammen mit uns die Daumen, dass die fertige Version im November das hält, was die Ersteindrücke versprechen.* THOMAS WEISS

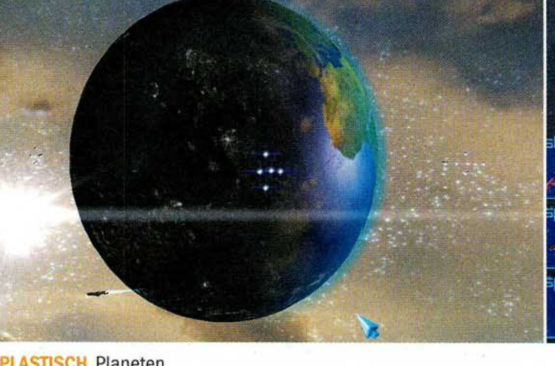
Entwickler .... Digital Reality
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... November 2002

Hegemonia


KURVENREICH Mit aktivierter Kantenglättung ist die ohnehin schon hervorragende Grafik noch beeindruckender.



ROTE GEFAHR Ein Meteor befindet sich auf Kollisionskurs mit einem wichtigen Raumschiff. Wir sorgen dafür, dass er in seine Einzelteile zerbricht.


PLASTISCH Planeten werden nicht als bloße Bitmaps dargestellt, sondern sind tatsächlich gerendert worden.

Eine Grafik, schön wie ein fantastisches Bilderbuch; ein Spielprinzip, ähnlich wie das aus Homeworld - **diese Kombination könnte gelingen.**

KRAWUMM Schon jetzt hätte Hegemonia den Preis für die schönsten Explosionen in einem Computerspiel verdient.



Unzählige Sterne leuchten in allen Regenbogenfarben und tauchen das Schwarz des Alls in buntes Licht. Dazwischen brummen gewaltige Raumschiffe, die Sie unter Kontrolle haben. **Hegemonia** ist Echtzeit-Strategie im Weltraum, wie sie einst **Homeworld** erfunden hat. Das heißt: fast. Anstatt sich mit vielen kleinen Schiffen herumzuschlagen, lenken Sie in **Hegemonia** ausschließlich größere Flotten durch den luftleeren Raum. Dutzende Abfangjäger ergeben beispielsweise eine Einheit. Damit kämpfen Sie gegen Aliens, die den Lebensraum der Menschen auf der Erde und dem kolonisierten Mars bedrohen.

Ein bisschen orientiert sich **Hegemonia** an **Warcraft 3**: Auf Knopfdruck weisen Sie einem Raumschiff einen Helden zu und erhöhen damit seine Angriffs- und Verteidigungswerte. Für jeden abgeschossenen Gegner hagelt es Erfahrungspunkte. Die Folge: Ihre Einheiten werden stärker und erlangen besondere Fähigkeiten, die im späteren Spielverlauf erhalten bleiben. Wichtig ist auch die langfristige Planung Ihrer Technologie. Ob Sie sich auf Ionen- oder Protonenwaffen spezialisieren, wird sich je nach Situation positiv oder negativ auf den Schwierigkeitsgrad zukünftiger Missionen auswirken. Damit die Orientierung im All funktioniert, sind auf Knopfdruck zwei Karten abrufbar: Die eine zeigt das Umfeld flach, die andere fungiert als eine Art Kompass fürs dreidimensionale Areal. Der Praxistest hat gezeigt, dass dieses System funktioniert: Theoretisch könnten Sie Ihre Einheiten mit ein wenig Übung ausschließlich anhand dieser beiden Hilfen durch die Galaxie dirigieren. Aber wahrscheinlich werden Sie das gar nicht wollen, denn die Grafik von **Hegemonia** ist so schön, dass sich Hinschauen lohnt: Die Raumschiffe sind mit hochauflösenden Texturen überzogen und wirken auch aus der Nähe dank des Einsatzes von Detail Textures nicht verschwommen. Eindrucksvoll erstrahlen Planeten, wenn die Sonne hinter ihnen steht: Dann ist deren dunkle Seite mit zahllosen strahlenden Pünktchen überzogen, dem Licht der Bewohner, die des Nachts ihre Lampe anknipsen.

ERSTEINDRUCK

__Hegemonia__ sieht fantastisch aus! Auch das komplexe Spielprinzip gefällt mir: Auf lange Sicht Technologien zu erforschen und über die Missionen hinweg Helden hochzuzüchten, ist motivierend. __Homeworld 2__ muss sich bei dieser Konkurrenz warm anziehen! THOMAS WEISS

Entwickler .... Digital Reality
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... November 2002


AMERICAN CONQUEST
----- Three Centuries of War -----
Von den Machern von Cossacks!
RELEASE: 4. QUARTAL 2002
In Cossacks brennt Europa - in American Conquest die Neue Welt - und zwar lichterloh!
1492 betreten Sie als Christoph Kolumbus Amerika und entfachen damit über 300 Jahre hinweg einen kriegerischen Flächenbrand mit hitzigen Gefechten um Land, Reichtümer und die Freiheit.
• Episches Echtzeit-Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
• Realistische Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten
• 4 Kampagnen mit mehr als 40 Missionen
• 5 Multiplayer-Modi über LAN oder Internet
• 12 unterschiedliche Nationen und Stämme
• 100 verschiedene Einheiten und über 100 Gebäude
• Diplomatie-System, Kampfmoral, Kartengenerator, u.v.m.!
GameStar "Sehr gut"
Ausgabe 07/02
www.americanconquest.de
Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7
GAME WORLD
cdv
www.cdv.de
CDV Software Entertainment AG
ist am Neuen Markt notiert. WKN: 548 812
© 2002 CDV Software Entertainment AG. Angebot freibleibend. Änderungen und Druckfehler vorbehalten.

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs



Tron 2.0

Genau 20 Jahre ist es her, seit **Tron** im Kino lief. Und genau 20 Jahre nach den Ereignissen im Film ist das Computerspiel angesiedelt. Sie schlüpfen in die Rolle von Jet Bradley, dem Sohn des einstigen Protagonisten Alan Bradley. Die Story: Jet ist nach einem fehlgeschlagenen Programmierversuch in einer virtuellen Welt gefangen. Dort kämpfen Sie aus der Ego-Perspektive mit der Disc, die ähnlich wie das Lichtschwert aus **Jedi Outcast** einsetzbar ist, gegen verrückt gewordene Computerfiguren, lösen Rätseleinlagen und führen witzige Dialoge. Interessant ist der ungewöhnliche Grafikstil: Um Filmatmosphäre zu schaffen, haben sich die Entwickler von Monolith (**No One Lives Forever**) mit Nvidia zusammengetan, um den Glow-Effekt im Neon-Look zu entwickeln (siehe Bild). Alle Grafikkarten, die mit Direct X 8 funktionieren, unterstützen dieses Feature.

FAR CRY

„Snipern auf zwei Kilometer Entfernung"

PC Games: Was kann eure Engine, was die Unreal Warfare-Engine nicht kann?

Yerli: „Spiele auf Basis der **Unreal**-Engine können ebenso einfach mit der **Cry**-Engine erstellt werden – aber nicht umgekehrt. Unsere Engine umfasst pixelgenaue Ausleuchtung und dynamische volumetrische Schatteneffekte in Innenräumen. Unsere Außen-Levels haben nicht nur gigantische Ausmaße, sondern sind auch mit vielen Details ausgestattet. Unsere Engine ist für Hardware-T&L optimiert – die Engine leistet bei Außen-Levels durchschnittlich das Doppelte der Unreal Warfare-Engine und ist bei Innen-Levels mindestens mit **Doom 3** ebenbürtig."



CEVAT YERLI ist Chef der Coburger Firma Cry Tek

PC Games: Was macht **Far Cry** besser als den 08/15-Ego-Shooter?

Yerli: „Wir nutzen die physikalischen Möglichkeiten und die cleverste Künstliche Intelligenz, die man je in einem Ego-Shooter gesehen hat, dynamisches Licht und Schatten, damit der Spieler ganz in das Spiel eintauchen kann. In welchem anderen Spiel kann man schon über eine simulierte Entfernung von zwei Kilometern snipern?"

PC Games: Welcher Erscheinungstermin ist realistisch?

Yerli: „Wir peilen Ende 2003 an."

Gun Metal

In **Gun Metal** lenken Sie einen Kampfroboter aus der Verfolgerperspektive durch 14 grafisch bombastische Levels, um außerirdische Aggressoren zurückzuschlagen. Dabei dürfen Sie alles in die Luft jagen, was Ihnen in die Quere kommt: Bäume, Felsformationen, Gebäude. Für Abwechslung sorgt die Wandlungsfähigkeit des Blechkameraden. Der mutiert auf Knopfdruck zu einem wendigen Gleiter, der bis an die Zähne mit Waffen ausgestattet ist. Termin: Februar 2003.





Enclave

Enclave ist eine Art **Diablo** in 3D-Grafik: Sie steuern – wahlweise aus der Ego- oder der Verfolgerperspektive – jeweils einen von insgesamt zwölf Helden durch eine Fantasywelt, hacken auf Monster ein, trainieren Fähigkeiten, sammeln Gold und kaufen sich davon in Läden neue Ausrüstungsgegenstände. Zu den Charakteren, die Sie im Verlauf des Spiels anwählen dürfen, zählen zum Beispiel Kämpfer, Zauberer und Bogenschütze. Überzeugen kann in unserer Beta-Version die Präsentation: Hochauflösende Texturen, gruseliges Monsterdesign und farbenfrohe Grafikeffekte ergeben ein beeindruckendes Bild. Termin: November 2002.

Sturmovik-Add-on

Das Add-on zur Flugsimulation trägt den Namen Forgotten Battles und wird neben einer neuen Kampagne, die 30 Missionen umfasst, auch 27 Flugzeuge (darunter die Ju-87D-3) enthalten. Überarbeitet wurden die Künstliche Intelligenz der Gegner sowie die grafische Güte der Bodenobjekte. Termin: 28. November.

Yager verspätet sich

Der Erscheinungstermin der Action-Flugsimulation Yager verschiebt sich auf den Herbst 2003. Als Begründung nennen die Entwickler das aufwendige Balancing.

Turok Evolution

Der Dino-Shooter Turok Evolution wird auch für den PC umgesetzt. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Kriegers und kämpfen aus der Ego-Perspektive gegen Dinosaurier und das amerikanische Militär. Termin: Oktober 2002.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten



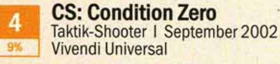
1 (24%) **Unreal Tournament 2003** – Multiplayer-Shooter | Sept. 2002 – Infogrames



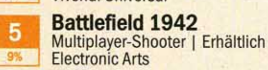
2 (16%) **Doom 3** – Ego-Shooter | Ende 2003 – Activision



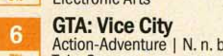
3 (14%) **Deus Ex 2: Invisible War** – Action-Adventure | Februar 2003 – Eidos



4 (9%) **CS: Condition Zero** – Taktik-Shooter | September 2002 – Vivendi Universal



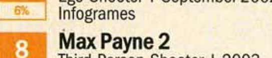
5 (9%) **Battlefield 1942** – Multiplayer-Shooter | Erhältlich – Electronic Arts



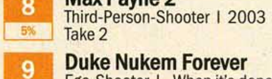
6 (7%) **GTA: Vice City** – Action-Adventure | N. n. b. – Take 2



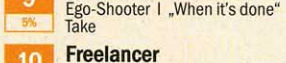
7 (6%) **Unreal 2** – Ego-Shooter | September 2002 – Infogrames



8 (5%) **Max Payne 2** – Third-Person-Shooter | 2003 – Take 2

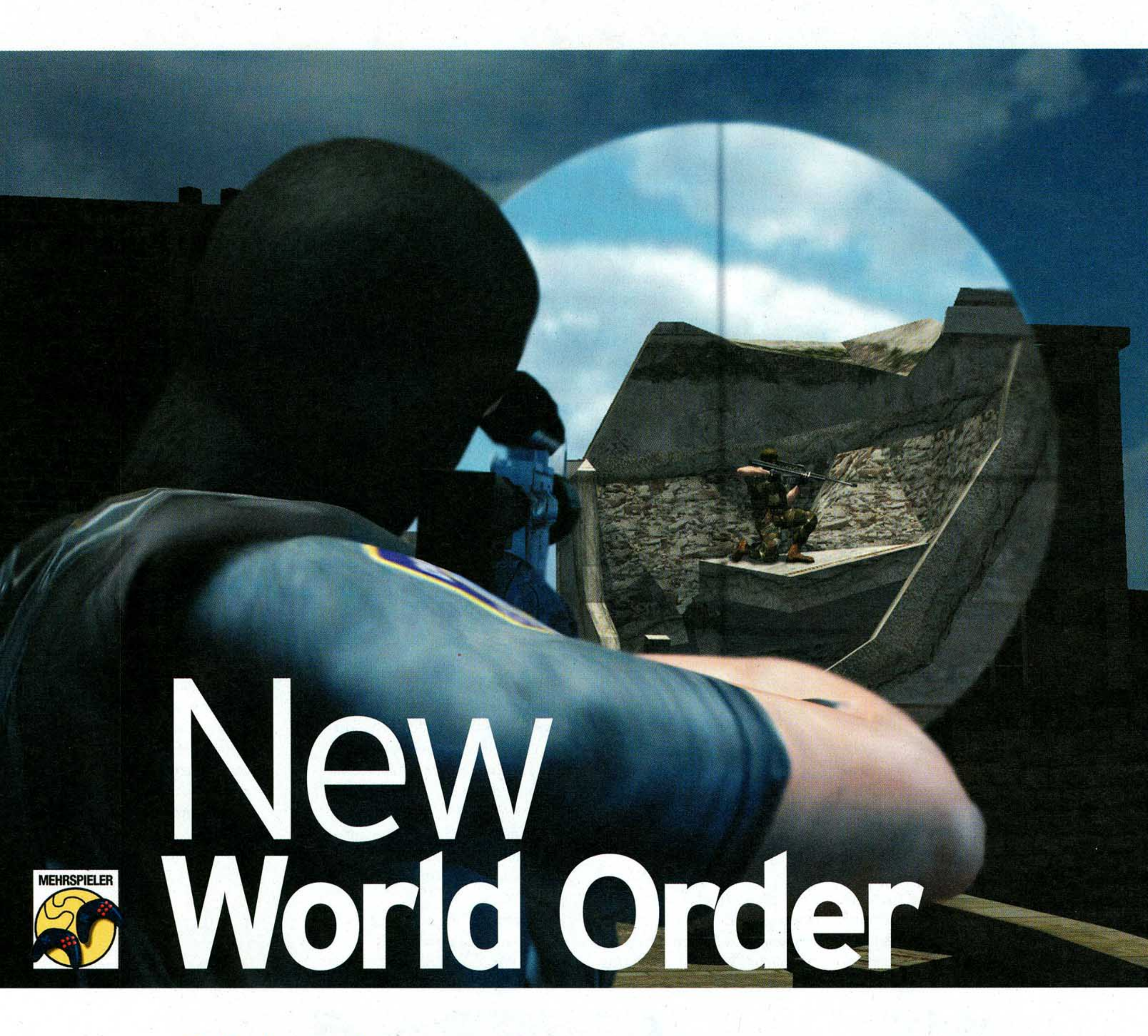


9 (5%) **Duke Nukem Forever** – Ego-Shooter | „When it's done" – Take



10 (5%) **Freelancer** – SciFi-Action | November 2002 – Microsoft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



New World Order

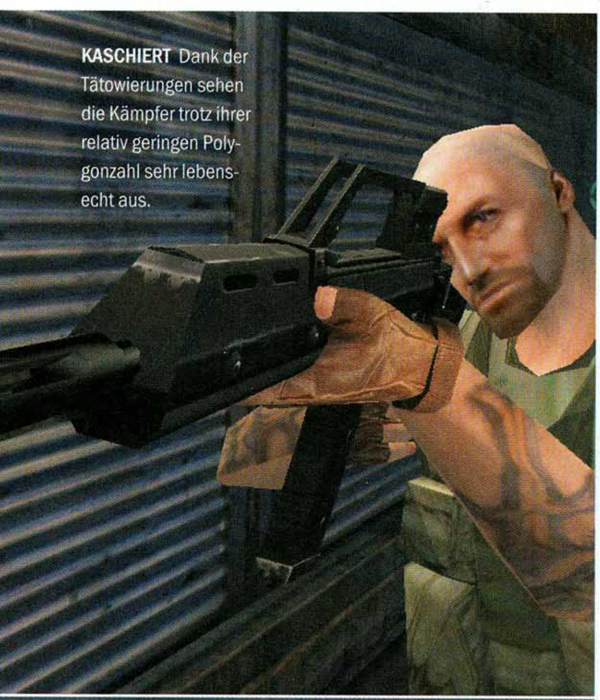
Einfach nur alles besser als die anderen zu machen, ist das Ziel von New World Order. Im Fadenkreuz: die Klassiker Counter-Strike und Rainbow Six.

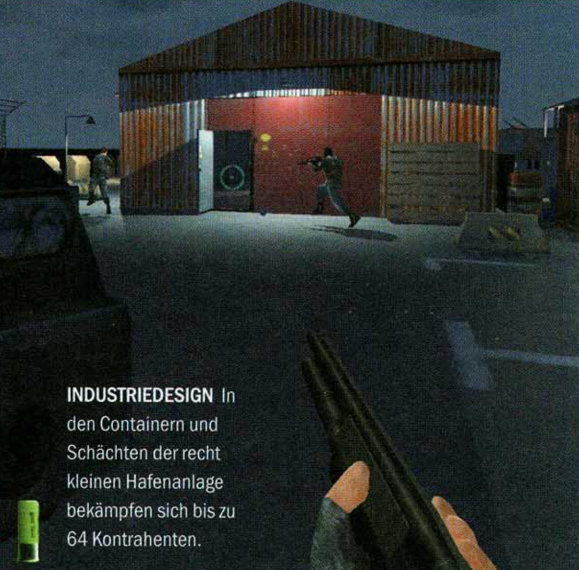
Als Termite Games mit den Arbeiten an **New World Order** begann, war der am 11. September 2001 beginnende Kampf gegen den Terror noch nicht abzusehen. Umso erschreckender, wie glaubwürdig die Hintergrundgeschichte von **New World Order** mittlerweile ist: Eine international agierende Terroristengruppe verübt gezielte Anschläge auf Symbole der Macht und des Kapitalismus. Von den Regierungen der westlichen Welt wurde das Global Assault Team GAT, eine internationale Eingreiftruppe aus kampferprobten Anti-Terror-Spezialisten, zusammengestellt, um dem „Syndikat" genannten Terrornetzwerk das Handwerk zu legen.

Auf welcher Seite die Sympathien des Spielers liegen, war den Entwicklern von Anfang an egal. Sowohl die Einzelspieler- als auch die Mehrspielermissionen sind darauf ausgelegt, dass man entweder als international gesuchter Terrorist Angst und Schrecken verbreiten oder als unerschrockener Söldner dem Terror die Hölle heiß machen kann.

Wen all das an **Counter-Strike** erinnert, der braucht sich nicht zu wundern. Jim Malmros, Gründer von Termite Games und Chefprogrammierer von **New World Order**, gibt offen zu, dass er und seine Programmierer das Rad nie neu erfinden wollten. Zuerst nahm man sich **Rainbow Six** zum Vorbild, später war es **Counter-Strike**, das inhaltlich und spielerisch als Messlatte diente. Mit **New World Order** wollte Termite Games die Idee eines teambasierten Taktik-Shooters „nur" in einer grafisch so perfekten Welt realisieren, dass der Spieler schneller und tiefer als jemals zuvor in der Umgebung versinkt.

Im Gegensatz zu **Counter-Strike** wird **New World Order**


KASCHIERT Dank der Tätowierungen sehen die Kämpfer trotz ihrer relativ geringen Polygonzahl sehr lebensecht aus.


INDUSTRIEDESIGN In den Containern und Schächten der recht kleinen Hafenanlage bekämpfen sich bis zu 64 Kontrahenten.

über einen Einzelspielermodus verfügen. Auf zwölf Karten wird hierbei die Geschichte des Katz-und-Maus-Spiels zwischen Syndikat und GAT erzählt. Angefangen bei einem einfachen Sturm auf ein Terroristennetz über eine Bombendrohung bis hin zur Geiselbefreiung werden alle gängigen Einsatztypen eines Taktik-Shooters in Szene gesetzt. Da alle Maps relativ groß und die gegnerischen Bots sehr stark sind, ist man auf die Unterstützung des Teams angewiesen. Auf jeder Seite werden bis zu 32 Mann um den Sieg ringen, leider verhält sich jeder der computergesteuerten Streiter wie ein Einzelkämpfer. Eine teamübergreifende Taktik ist beim aktuellen Stand der Software nicht zu erkennen, zudem hat der Spieler keine Möglichkeit, seinen Kameraden Anweisungen zu geben.

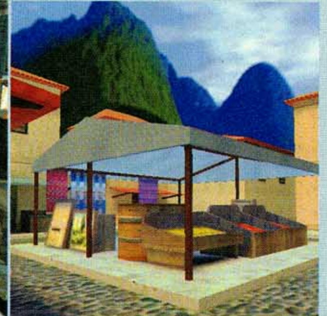
Das Herzstück von **New World Order** ist aber ohnehin der Mehrspielermodus. Auf den vom Einzelspielermodus bekannten zwölf Karten werden bis zu 64 Mann in fünf verschiedenen Spielmodi mit- und gegeneinander spielen können. Der einfachste Modus

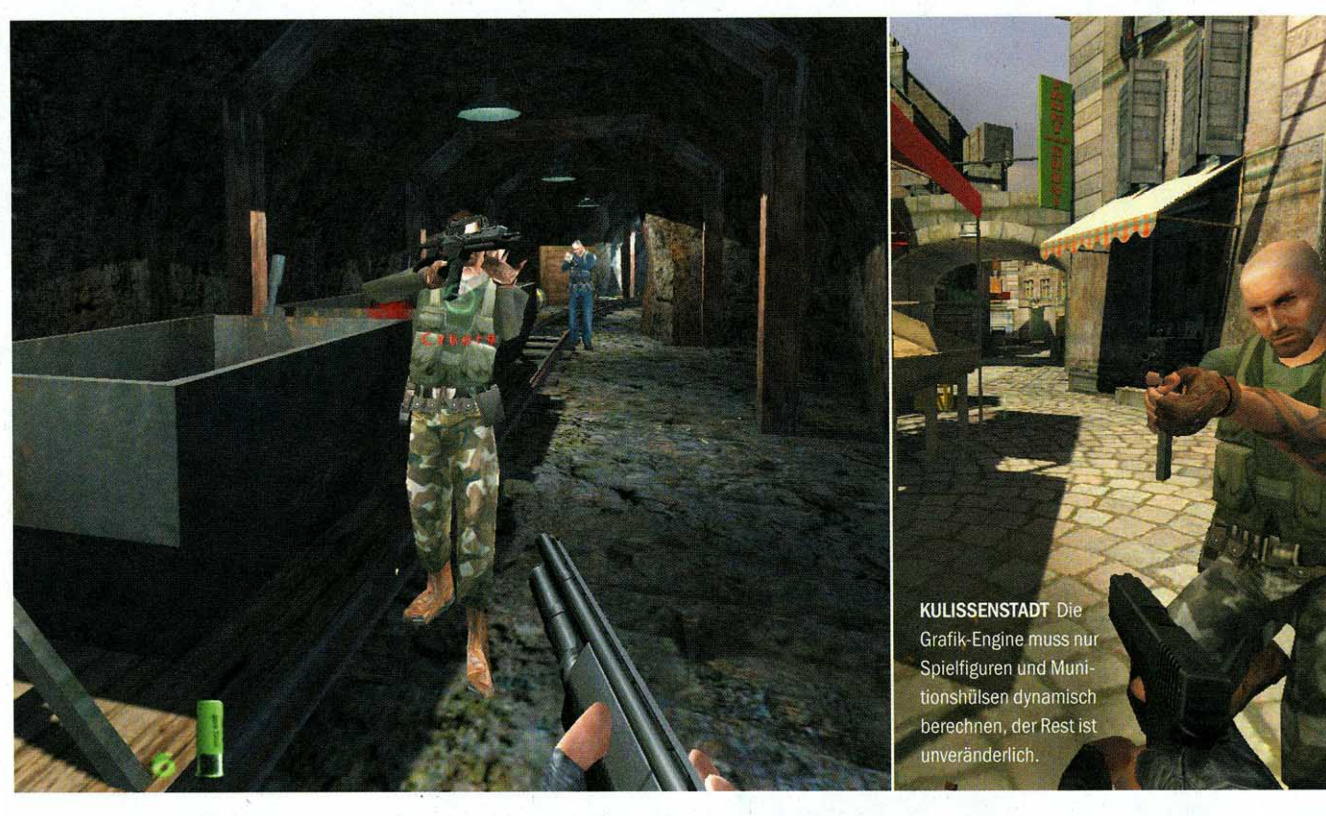
Zweikampf der Taktik- und Team-Shooter

Als offizieller **Counter-Strike**-Herausforderer darf **NWO** den offenen Vergleich nicht scheuen. Hier sind die wichtigsten Vergleichspunkte.

New World Order	Counter-Strike
Einzelspielermodus	
Der Einzelspielermodus kann zwar einem **Operation Flashpoint** nicht das Wasser reichen, er eignet sich jedoch bestens zum Üben für den Mehrspielermodus.	Kein Einzelspielermodus
Spielmodi	
Adversary Time Chase Rettungsaktion Sabotage Flucht	VIP Rettungsaktion Sabotage
Geschwindigkeit	
Realistische Geschwindigkeit, abhängig vom Gesamtgewicht der Bewaffnung	Realistische Geschwindigkeit, abhängig von der gezogenen Waffe
Mehrspieler-Maps	
12 Maps für 4 bis 64 Spieler	26 Maps für 2 bis 32 Spieler
Waffen-Arsenal	
Pistolen: Desert Eagle Glock 17 USP	**Pistolen:** .45 USP Tactical Beretta Elite Desert Eagle Five Seven Glock 18 Sig p228
Maschinenpistolen: MAC10 Mini Uzi MP5 Steyr TMP UMP	**Maschinenpistolen:** FN P90 MAC10 MP5 Navy Steyr TMP UMP
Gewehre: AK5 G36 Kalashnikov M16 Minigun PSG1 Sniper Steyr AUG	**Gewehre:** AK-47 Arctic Warfare Magnum Colt M4A1 Carbine FN M249 PARA G3/SG-1 Sniper Rifle Sig 550 SSG552 Commando Steyr AUG Steyr Scout Sniper Rifle
Schrotflinten: Benelli Spas12	**Schrotflinten:** M3 Super 90 Combat xm1014
Spielcharaktere	
Je Partei vier Spielfiguren mit individueller Waffenauswahl	Je Partei vier Spielfiguren


ES LEBT Die Melonen sind zwar eckig, der Markt ist dennoch glaubwürdig.


KULISSEN Den Original-Maps wie Italy sieht man ihr hohes Alter an.



SCHICHT IM SCHACHT Das Syndikat hat in einer Mine ein Lager errichtet. Die GAT muss in die Höhle des Löwen.

KULISSENSTADT Die Grafik-Engine muss nur Spielfiguren und Munitionshülsen dynamisch berechnen, der Rest ist unveränderlich.

Gute Grafik leicht gemacht

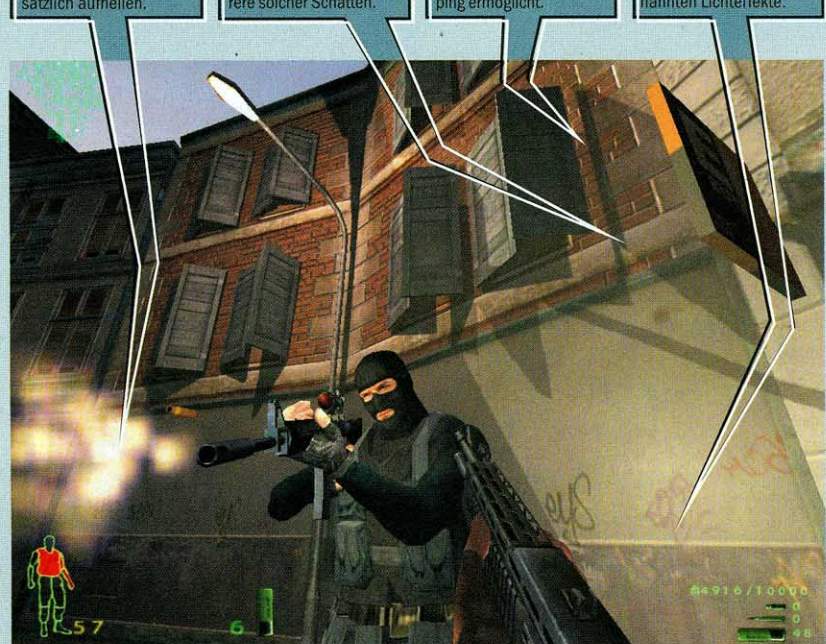
Die Grafik-Engine wurde von den schwedischen Entwicklern von Grund auf neu entwickelt. Wir erklären, wie sie Schönheit, Glaubwürdigkeit und Geschwindigkeit kombinieren konnten.

Partikeleffekte
Um Speicherplatz zu sparen und die Performance zu erhöhen, wird ein einzelner Partikeleffekt zeitlich und räumlich versetzt wiederholt. Das Ergebnis sind solche nicht ganz perfekten Mündungsfeuer, die die Flächen der Umgebung zusätzlich aufhellen.

Schatten
Noch vor Spielbeginn berechnet die Engine pixelgenau den Weg der Lichtstrahlen. Enden sie an einem Objekt, werden die dahinter befindlichen Flächen abgedunkelt. Da Sonne und künstliches Licht verwendet werden, entstehen bisweilen mehrere solcher Schatten.

Licht
Im gleichen Arbeitsgang werden die so genannten Light-Maps erstellt. Jede Lichtquelle hellt die umgebenden Flächen auf. Bestimmte Objektteile werden dabei stärker erhellt, was plastische Effekte ganz ohne speicherfressendes Bump-Mapping ermöglicht.

Texturen
Auch ohne den exzessiven Einsatz trendiger Techniken wie beispielsweise das Bump-Mapping wirken die Oberflächen sehr lebensecht. Der Grund hierfür sind „schmutzig“ gemalte Wände mit hoher Texturauflösung sowie die genannten Lichteffekte.



ist das „Adversary“ genannte Vernichten des gesamten gegnerischen Teams. Ähnlich ist „Time Chase“, wo diejenige Mannschaft gewinnt, die innerhalb einer vorgegebenen Zeit die meisten Abschüsse für sich verzeichnen kann. Ebenfalls aus **Counter-Strike** bekannt sind die Geiselbefreiung und die Sabotage. Neu ist lediglich der „Flucht“ genannte Modus, bei dem eine Mannschaft durch feindliches Gebiet hindurch zu einem Treffpunkt vordringen muss.

Dafür, dass sich **New World Order** und **Counter-Strike** nicht völlig identisch spielen, sorgen die vorsichtigen Anleihen der **NWO**-Designer beim Rollenspielgenre. So startet der Spieler zunächst als einfacher Soldat beziehungsweise Terrorist. Als solcher muss er sich mit einer kleinen Auswahl relativ schwacher Waffen begnügen, außerdem ist er auf den Internet-Servern sofort als Neuling zu erkennen. Wer gute Leistungen beim Schießen (hier geht es um Treffer, nicht um Abschüsse) zeigt, wird bald befördert und erreicht nach insgesamt drei Sprossen auf der Karriereleiter den Offiziersgrad. Wer es bis hierhin geschafft hat, hat vollen Zugriff auf das 17 Schusswaffen, drei Granaten und Zubehör (Nachtsichtgerät, Schalldämpfer) umfassende Arsenal.

BETRUG Obwohl der Soldat teils im Schatten stehen müsste, ist er voll beleuchtet.

GRÜNDERZEIT Auf dem massiven Eichentisch spiegelt sich die Beleuchtung.

Bei den Waffen handelt es sich um die im Genre bekannten aktuellen Typen wie die Pistole Desert Eagle, die Maschinenpistolen MP5 oder UMP, die Sturmgewehre M16 oder G36 und die Schrotflinte Benelli M3. Die Waffen sind so tödlich wie in der Realität, nach einem einzigen Körpertreffer ist das Spiel daher höchstwahrscheinlich beendet. Treffer in die Extremitäten wirken sich hingegen auf die allgemeine Gesundheit aus und senken die Ausdauer, genaues Zielen ist dann kaum noch möglich.

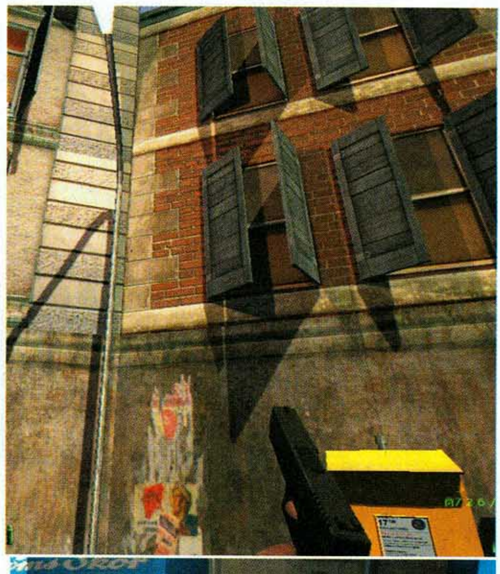
Zum Über-Killer wird man aber auch als Offizier nicht. Denn je besser eine Waffe ist, desto höher ist im Allgemeinen deren Gewicht. Die Spielfigur hat eine maximale Zuladung von zehn Kilogramm, was meist nur für die Wärmebildkamera, eine Pistole und ein Gewehr reicht. Außerdem rennt ein schwer beladener Soldat langsamer und kommt schneller außer Atem. Da es so immer schwieriger wird, eine hohe Trefferquote beizubehalten, ist die Gefahr der Degradierung ein steter Begleiter.

Der offensichtlichste Unterschied zu **Counter-Strike** ist natürlich die Grafik. Sie wird unter Einsatz der neu entwickelten DVA-Engine erzeugt, die auch für die Physik und die Bots zuständig ist. DVA erlaubt erstmals das gemeinsame Auftreten von extrem detaillierten Spielfiguren, komplex aufgebauten Levels und realistischen Schattenwürfen. Um dies zu erreichen, wenden die Programmierer einen Kniff an: Noch vor dem Start des Spiels werden Licht und Schatten berechnet. Dies ermöglicht spektakuläre Schattengebilde, ohne die Spielgeschwindigkeit zu senken. Der Nachteil: Läuft eine Spielfigur durch diese statischen Schatten, wird ihre Helligkeit davon nicht beeinflusst. Außerdem haben die Entwickler aus Versehen die Sonne als einzelne Lichtquelle vergessen, weshalb die Kämpfer (die als einzige Objekte dynamisch berechnete Schatten haben) in einer Kneipe jede Menge Schatten werfen, im gleißenden Sonnenlicht jedoch nicht. Bis zum Release soll dieser Bug aber behoben sein.

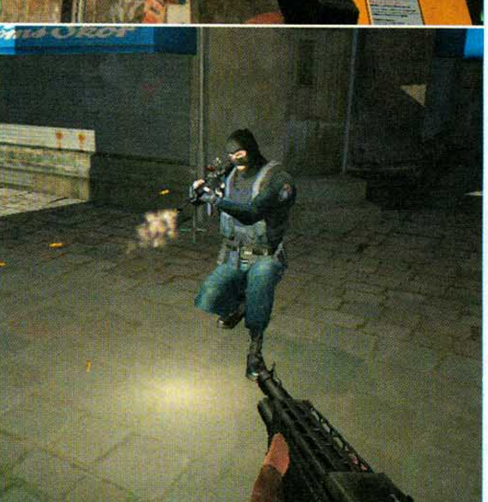
ERSTEINDRUCK

New World Order ist einer der vielen potenziellen Counter-Strike-Nachfolger. Da es aber nicht versucht, das Spielprinzip radikal zu verändern, sondern einfach nur technisch überlegen sein will, könnte CS als Genre-Referenz tatsächlich abgelöst werden. HARALD WAGNER

Entwickler .... Termite Games
Anbieter .... Big Ben Interactive
Termin .... November 2002



SCHATTENSPIELE Sonne und Kunstlicht werfen dramatische Schatten auf die Szenerie.



LICHTER MOMENT Auch das Mündungsfeuer ist eine statische Lichtquelle, die keinen Schatten verursacht.

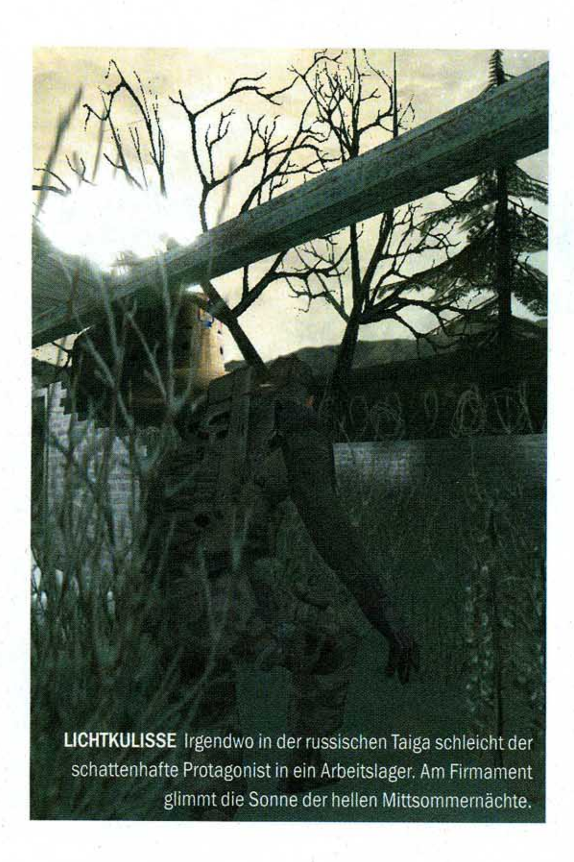




Splinter Cell

Die Atmosphäre von Metal Gear Solid, die Coolness von Deus Ex, die Wiederspielbarkeit von Dark Project und die Optik von Unreal 2? **Kann da noch etwas schief gehen?**

Es kann. Denn oft genug klingen so nur vollmundige Pressemitteilungen oder reißerische Werbe-Slogans. Wir haben uns jedoch anhand einer Alpha-Version selbst davon überzeugen können, dass für **Splinter Cell** nicht zu viel versprochen wird. Der erste Klick auf die EXE-Datei war einer der seltenen Momente, in denen sich Redaktionskollegen um einen einzigen Monitor scharen, schauen, staunen und einen Blick erhaschen wollen: „Ach, noch so ein Clancy-Spi... Boah! Sieht das irre aus, ist das cool! Wann kommt das raus?" Richtig. **Splinter Cell** ist anders. Es lässt die Romanwelt von Tom Clancy in einem anderen Licht erstrahlen als die bisherigen Spiele. **Ghost Recon** oder **Rainbow Six** sahen seinerzeit okay aus, im Mittelpunkt standen Teamspiel und taktische Missionsplanung. **Splinter Cell** hingegen sieht fantastisch aus, lässt keinen Raum für ein Team und die Missio-



LICHTKULISSE Irgendwo in der russischen Taiga schleicht der schattenhafte Protagonist in ein Arbeitslager. Am Firmament glimmt die Sonne der hellen Mittsommernächte.

nen müssen heimlich, still und leise gelöst werden. Worum geht es?

Die Hintergrundgeschichte führt Sie durch Georgien, Burma, Russland und die USA. Georgien hat den Vereinigten Staaten den Krieg erklärt, aber als die US-Militär-Maschinerie dort eintrifft, scheint das Land wie leer geräumt. Die georgische Armee hat sich für einen Guerilla-Krieg über den ganzen Globus verteilt, um Finanzplätze, Energie-Vorräte und Computer-Netzwerke zu sabotieren. Die Welt scheint plötzlich nicht mehr sicher. So viel zur Fiktion. Die Geschichten eines Tom Clancy zeichnen sich aber immer durch eine geschickte Vermischung von Fantasie und Realität aus. So auch, wenn Sie die Rolle des Geheimagenten Sam Fisher übernehmen. Denn Sie stehen in Diensten der amerikanischen National Security Agency, der NSA (siehe auch Extrakasten „Die NSA...") und nehmen einen einsamen Kampf gegen den High-Tech-Terrorismus auf.

Splinter Cell erstreckt sich über neun Kapitel, aufgeteilt in 20 Missionen. Während der Einsätze bekommen Sie über eine Funkverbindung von Ihrem Führungsoffizier stets neue Informationen und neue Aufgabenziele, bis Sam Fisher den Kern des Auftrags erledigt hat. Die Hintergrundgeschichte spinnen die Designer mit Zwischensequenzen, geskripteten Ereignissen und ca. 17 Minuten vorgerenderten Szenen fort. Die Bandbreite der Kampf- und Einsatzmöglichkeiten ist innerhalb einer Geheimdienstorganisation völlig anders als in einer militärischen oder polizeilichen Elite-Einheit. Aber auch als verdeckt operierender Einzelgänger müssen Sie zuweilen innehalten und überlegen, was genau Sie als Nächstes tun, wie Sie Ihr Ziel am besten erreichen. Größtmöglicher Realismus bei der Hintergrundgeschichte, der Grafik, den Sounds und den Animationen sind für das Entwicklungsstudio Ubi Soft Montreal die Schlüsselfaktoren

F2000-Sturmgewehr

Die F2000 der Herstal Group ist ein extrem leichtes und kompaktes Kleinkalibergewehr, das sich auch durch seine Zusatz-Ausrüstung auszeichnet. Das modular aufgebaute System macht aus der handlichen Waffe ein Multifunktionsgerät, mit dem Sam Fisher auf alle Situationen die richtige Antwort parat hat.



Echte Spionage-Ausrüstung

Tom Clancy verpasst seinen Romanhelden keine Superwaffen. So auch in **Splinter Cell**. Sam Fisher ist zwar mit sündhaft teuren High-Tech-Werkzeugen ausgestattet, die es aber alle auch in Wirklichkeit gibt. Wenn Sie sich selbst damit auftakeln wollen, dann besuchen Sie doch die Webseiten spylife.com, spygear4u.com oder herstalgroup.com.

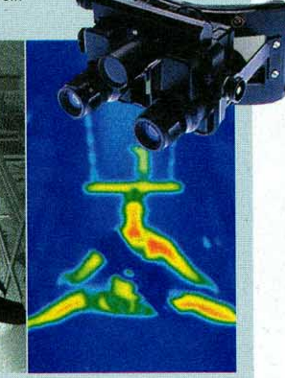


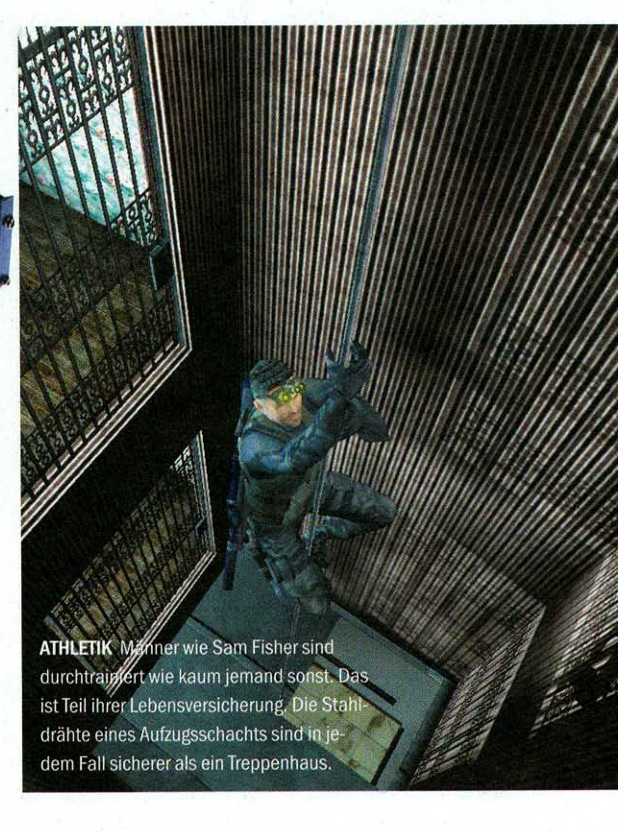
Multispektral-Sichtgerät

„Sehen und nicht gesehen werden" ist die Devise in **Splinter Cell**. Sam Fisher's Überleben hängt allzu oft von seiner perfekten Tarnung ab. Um im Schutz der absoluten Dunkelheit operieren zu können, haben ihn die Entwickler mit einem militärischen Spezial-Sichtgerät ausgestattet, das sich auf Knopfdruck zwischen Nacht- und Infrarotsicht umschalten lässt. Zur Verdeutlichung haben wir ein und dieselbe Szene in drei Sichtweisen gegenübergestellt.









ATHLETIK Männer wie Sam Fisher sind durchtrainiert wie kaum jemand sonst. Das ist Teil ihrer Lebensversicherung. Die Stahldrähte eines Aufzugsschachts sind in jedem Fall sicherer als ein Treppenhaus.

Über 300 Animationen

Neben den Schleich- und Tarn-Elementen sowie der High-Tech-Ausrüstung steht in **Splinter Cell** die Athletik des Hauptdarstellers im Mittelpunkt. Er benutzt Wände, Decken, Nischen und Rohrleitungen wie ein realer „Spider-Man". Abgeguckt haben sich die Entwickler viele der Spezial-Bewegungen nicht nur bei echten Elite-Soldaten, sondern auch bei Hollywood-Filmen. Das Ergebnis sind über 300 zum Teil artistische Animationen, die Sam Fisher vollführen kann. Wir haben einige der wichtigsten und spektakulärsten zusammengestellt:

Pistolenschlag



Ohne Munition oder im Nahkampf nutzt Fisher den Schaft seiner Five-Seven-Pistole, um den Gegner k. o. zu schlagen.

Körper tragen



Ausgeschaltete Gegner müssen in Abstellkammern oder dunklen Ecken versteckt werden, sonst schlägt's Alarm.

Schutzschild



Wenn sich Fisher unbemerkt an eine Person heranschleicht, umgreift er sie von hinten, hält ihr die Pistole vor oder nutzt sie als Deckung.

Hangeln



Alle Rohre, Seile oder Zäune, die Fisher mit einem Sprung erreichen kann, bieten ihm Halt, um sich über Barrieren oder Fallen hinwegzusetzen.

Kopfüber hangeln



Mit einem weiteren Schwung klammert sich Fisher mit allen Vieren fest und kann so unbemerkt weiter in Räume hinein oder durch Gänge hangeln.

Mauersprung



Um an noch höher liegende Nischen oder Simse zu kommen, kann Fisher eng beieinander liegende Wände emporspringen.

Mauerstand



Stehen die Mauern eng genug beieinander, kann Fisher zwei Mauersprünge kombinieren und in einer spektakulären Grätschstellung Halt finden.

des Spieldesigns. Einer der Punkte, auf den die Designer den größten Wert gelegt haben ist, die Spielumgebung so interaktiv wie möglich zu gestalten. Wichtig ist es, die High-Tech-Ausrüstung sachgemäß einzusetzen, aber in erster Linie entscheidet die Art und Weise, wie Sie mit der Spielumgebung interagieren, über Erfolg oder Misserfolg in einer Mission.

Für die Entwickler ist es deshalb wichtig, dass **Splinter Cell** in den Händen der Spieler am Ende nicht doch zu einem Ego-Shooter degradiert wird, in dem man waffenstrotzend nur durch die Levels rennt. Um das zu erreichen, haben sie viel Wert darauf gelegt, dass die Tarn- und Athletik-Fähigkeiten des Spielcharakters fantastisch anzusehen sind, dass der Einsatz der Spionage-Werkzeuge einfach mehr Spaß macht, als nur herumzuballern. Über das gesamte Spiel hinweg haben Sie aber dennoch immer jede Freiheit zu entscheiden, wie Sie vorgehen möchten. Wilde Schießereien machen das Leben jedoch nicht einfacher. Im Gegenteil, ausgeschaltete Gegner müssen Sie in dunklen Ecken verstecken, um kein Aufsehen zu erregen. Zu großer Lärm birgt immer die Gefahr, noch mehr Feinde auf den Plan zu rufen. Die Entscheidung liegt bei Ihnen und jeder eingeschlagene Weg führt zu anderen Ergebnissen. Ein Umstand, der **Splinter Cell** eine große Wiederspielbarkeit verleiht und eine der großen Stärken des neuen Clancy-Spiels ist: Fishers Fähigkeiten und Ausrüstung immer wieder neu miteinander zu kombinieren und nach noch einer anderen Lösungsmöglichkeit zu suchen.

Ihre Ideen konnten die Entwickler erst mit der neuesten **Unreal**-Technologie von Epic verwirklichen. Was zuvor nur auf Papier und in rudimentären Gameplay- und Level-Studien entstanden war, dem wurde erst mit der Epic-Lizenz Leben eingehaucht. Dass die technischen Möglichkeiten der Unreal-Warfare-Engine großen Einfluss auf **Splinter Cells** Spielprinzip haben, zeigt vor allem das dynamische Licht-undSchat-

Die NSA und ihr „Third Echelon"



Die National Security Agency (NSA) ist neben der CIA und anderen amerikanischen Aufklärungseinrichtungen die größte Geheimdienstbehörde der USA. Die wichtigste ist sie allemal. Was 1952 als Organisation zur Erforschung von Verschlüsselungs-Technologie (Kryptologie) gegründet wurde, ist heute der größte militärische Abhördienst der Welt. Zehntausenden Mitarbeitern stehen pro Jahr zweistellige Dollarmilliarden-Beträge für ihre High-Tech-Lauschangriffe zur Verfügung. Der Kern der Abhörtätigkeit ist das Projekt „Echelon", das – netzwerkartig über den ganzen Erdball verteilt – Satelliten anzapft, Telefonleitungen abhört, Faxe und E-Mails liest. In Echtzeit werden dabei alle Kommunikationswege nach Schlüsselwörtern durchsucht. Doch der anwachsende internationale Terrorismus hat ebenfalls nachgerüstet und die NSA beginnt sich mehr und mehr auf klassische Spionagearbeit zurückzubesinnen. Kurz nach der Jahrtausendwende wurde dafür „Third Echelon" eingerichtet. In ihm operieren autarke Einzelkampf-Agenten, die im Informationskrieg und im Kampf gegen Terror zuweilen von Elite-Einheiten und Computerfachleuten unterstützt werden. Diesen Agenten ist es erlaubt, sich auch außerhalb der Grenzen internationaler Staatsverträge zu bewegen. Dennoch: Weder ihre Existenz noch ihre Operation würden von offizieller Seite jemals bestätigt werden.



LICHTSPIELE Sam Fishers größter Feind sind hell erleuchtete Räume. Mit dem schallgedämpften Gewehr lässt sich die Beleuchtung aber gezielt ausknipsen.



SOUNDKULISSE Undercover-Agent Sam Fisher war unvorsichtig. Ein falscher Schritt auf dem Parkett hat ein Knarzen hinterlassen, die russischen Wachmänner sind hellhörig geworden.



SCHATTENSPIELE Glück gehabt. Die Wachmannschaft hat die Leichtbauwände mit Kugeln durchsiebt. Die einfallenden Lichtstrahlen berechnet die Unreal-Grafik in Echtzeit.

ten-System. Zum Beispiel können Sie die Anwesenheit von Wachmännern bereits durch ihren Schattenwurf auf Wänden oder Vorhängen ausmachen. Richtig interessant wird die Sache, wenn Sam Fisher die Lichtquellen in seiner Umgebung manipuliert. Dann agiert er im Schutze der Dunkelheit mit seinem Nacht- oder Infrarotsichtgerät. Er schaltet Gegner aus, schleicht durch Räume, hangelt unter Zimmerdecken an Versorgungsrohren entlang, wirft kleine Gegenstände, um seine Gegner abzulenken und setzt seine vielen kleinen Technik-Helferchen ein. Das Waffenarsenal des Agenten fällt dagegen eher bescheiden aus.

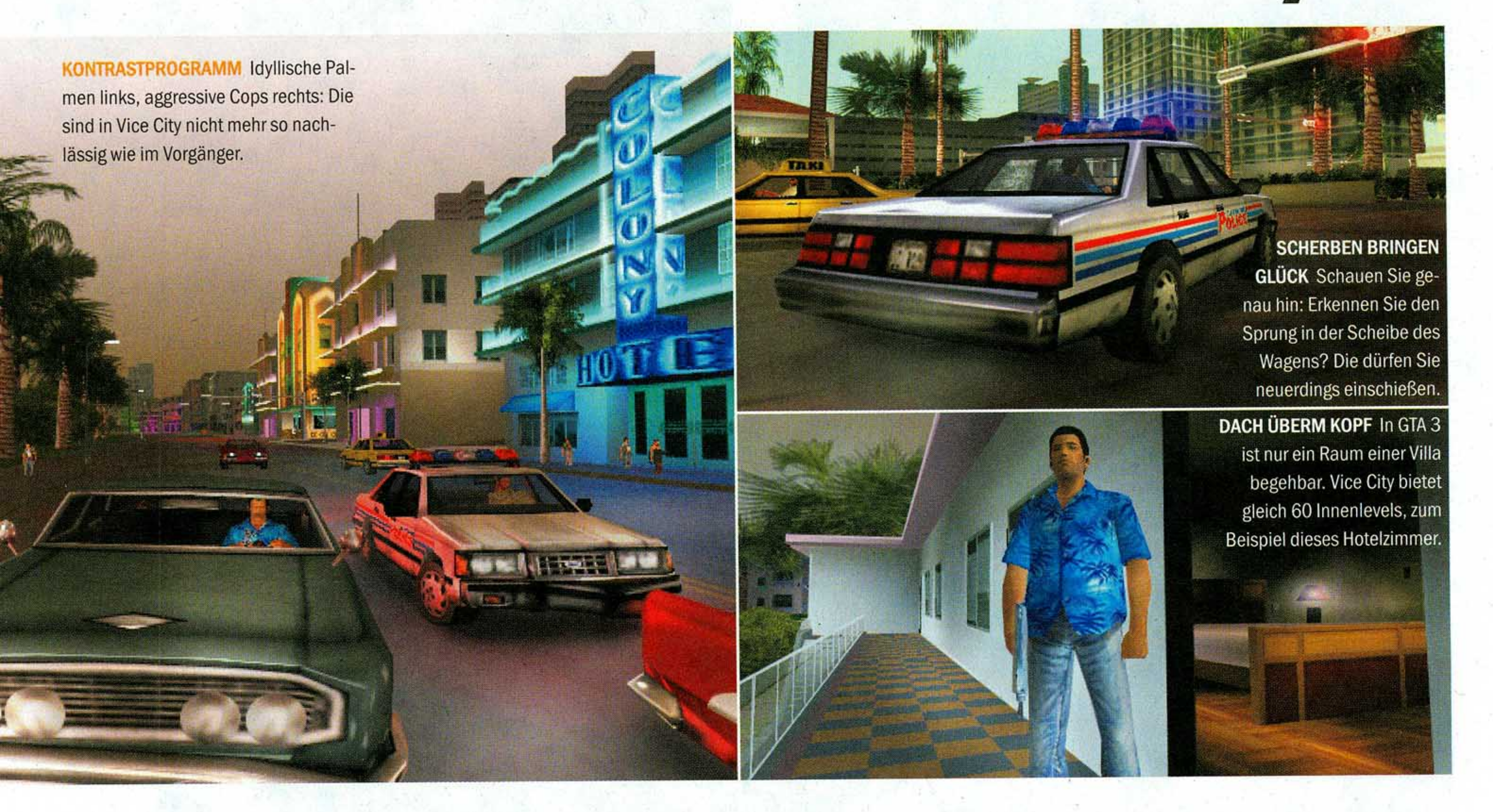
Neben zwei Handgranaten und einer schallgedämpften 5,7-mm-Pistole setzt Fisher vornehmlich ein modular aufgebautes F2000-Sturmgewehr der Firma Herstal ein. Näheres dazu finden Sie im Extrakasten „F2000-Sturmgewehr". Die real existierende High-Tech-Waffe bietet im Zusammenspiel mit der Spionage-Ausrüstung sowie der interaktiven Spielumgebung eine Vielzahl von Aktions- und Verhaltensmöglichkeiten. Und darin liegt das Geheimnis von **Splinter Cell**, das bereits in der frühen Beta-Version eine unheimliche Anziehungskraft entwickelt: Schleichen? Schießen? Kamera einsetzen? Nacht- oder Infrarotsicht? Elektroschocks? Betäubungsgas? Licht? Unter die Decke klettern? Was ist der beste Weg? Wie spielt sich der andere? Ausprobieren dürfen Sie das bereits in wenigen Wochen, Ende November. Einen ersten Eindruck, wie sich **Splinter Cell** genau „anfühlt" und spielt, geben wir anhand einer Beispiel-Mission in einem Vorschau-Video auf der Cover-CD und -DVD.

ERSTEINDRUCK

Ganz ehrlich: Das wird das erste Tom-Clancy-Spiel sein, das ich auch persönlich spielen werde. Der ganze Taktik-Schnickschnack der Elite-Einheit-Shooter war mir einfach zu viel. Ich mag's lieber geradeaus. Sicher, auch Sam Fisher muss überlegen, wie er vorgeht, und ist kein Rambo-Typ. Aber das Spionage-Szenario, die packende Atmosphäre, die coole Ausrüstung, die verblüffenden Animationen und nicht zuletzt diese fantastische Unreal-Warfare-Optik machen mich jetzt schon ganz kribbelig. CHRISTIAN MÜLLER

Entwickler .... Ubi Soft Montreal
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 28. November 2002

GTA: Vice City



KONTRASTPROGRAMM Idyllische Palmen links, aggressive Cops rechts: Die sind in Vice City nicht mehr so nachlässig wie im Vorgänger.

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK Schauen Sie genau hin: Erkennen Sie den Sprung in der Scheibe des Wagens? Die dürfen Sie neuerdings einschießen.

DACH ÜBERM KOPF In GTA 3 ist nur ein Raum einer Villa begehbar. Vice City bietet gleich 60 Innenlevels, zum Beispiel dieses Hotelzimmer.

Miami! Weiße Strände, tiefblaues Meer, leuchtende Wolkenkratzer und eine Verbrechensrate, die Touristen abschreckt, kurz: **eine Stadt, wie geschaffen für GTA.**

Tommy Vercetti, der Antiheld aus **GTA 3**, ist auch in **Vice City** eine Zielscheibe für kubanische Gangster, Biker-Gangs, korrupte Politiker und Mafiosi. Alle wollen sie Geld, das Tommy nicht hat. Ihre Aufgabe ist es, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Das geschieht in erster Linie wie im Vorgänger, also durch Verfolgungsjagden, Schießereien und Anschläge. Der Unterschied: Es wird mehr Spaß machen, denn alles ist größer, besser, schöner. Während Sie in **GTA 3** vor allem draußen unterwegs sind, gibt's im simulierten Miami, das im Spiel „Vice City" genannt wird, rund 60 Innenlevels zum Erkunden. Gleichzeitig hat man die Stadt komplexer gemacht. **Vice City** ist gleich von Anfang an überall begeh- und fahrbar, knapp doppelt so riesig wie Liberty City aus **GTA 3**, verwinkelter und abwechslungsreicher dazu. Dadurch werden die Missionen länger und vertrackter, sie teilen sich sogar in verschiedene Kapitel auf. Die künstliche Intelligenz des simulierten Straßenverkehrs wurde außerdem angepasst: Cops reagieren nun strenger auf Raser. Wer rote Ampeln ignoriert, Geschwindigkeitsbegrenzungen überschreitet und Passanten anrempelt, kriegt es wie in **Mafia** sofort mit der Polizei zu tun. Als Ausgleich haben Sie mehr Möglichkeiten, die Verfolger loszuwerden: Schüsse auf Wagenscheiben lassen selbige zerbersten, auch der Fahrer dahinter ist nicht vor Kugeln sicher; zerplatzte Reifen sorgen dafür, dass das Auto quietschend von der Straße schliddert. Apropos Autos: Die Anzahl der Vehikel wurde auf sage und schreibe 120 aufgestockt, darunter befinden sich Motorräder der unterschiedlichsten Marken (Gelände- und Straßenbikes, Chopper, etc.), Boote oder gar Helikopter und Flugzeuge. Auch die Menge der Waffen ist angewachsen. Neben Pistolen, Schrotflinten, Uzis, Raketenwerfern und Scharfschützengewehren gibt es in **Vice City** ein schweres Maschinengewehr der Marke M60 und durchschlagskräftigere Revolver wie den Desert Eagle. Der Baseball-Schläger als Nahkampfwaffe bekommt von einem Vorschlaghammer, einer Axt und einer Kettensäge Gesellschaft.

ERSTEINDRUCK

Wahrscheinlich werden sich Ihre Finger nach dem Lesen dieses Artikels vor Aufregung in die Stuhllehnen krallen. Leider ist im Augenblick noch Geduld angesagt, denn bisher ist noch kein Erscheinungstermin für die PC-Version genannt worden. Wir gehen jedoch von einer Veröffentlichung Anfang 2003 aus. THOMAS WEISS

Entwickler	Rockstar North
Anbieter	Take 2
Termin	Anfang 2003



www.unrealtournament2003.com

EPIC GAMES

DIGITAL EXTREMES

3D PROPHET 9700 PRO

CREATIVE

EAX ADVANCED HD

Maximize your experience with pentium 4

The way it's meant to be played NVIDIA

ATARI

DEMO

VIDEO

No One Lives **Forever 2**

NINJA-KÄMPFERIN Die in rot gekleidete Dame hat zwar jede Menge Gewissensbisse, dennoch will sie Cate Archer töten.

BODENSATZ Cate muss sich durch ein indisches Wohngebiet schleichen, ohne der Polizei in die Arme zu laufen.

KOPFLOS Bei diesem jungen Mann handelt es sich um eine Superwaffe der Geheimorganisation H.A.R.M.

Cate Archer ist wieder da. Auch während ihres zweiten Abenteuers rettet die attraktive Agentin **die Welt vor den Weltherrschaftsgelüsten einer Geheimorganisation.**



DOOF Dieser russische Soldat ist ein schlechter Schütze und weiß nicht, dass Cate den Diebstahl einer Superwaffe verhindern will.

Diesmal ist H.A.R.M. gewarnt: Da Cate Archer bereits im ersten Teil des Ego-Shooters derartige Pläne vereitelte, muss sie diesmal sterben. Eine für diesen Zweck angeheuerte Ninja-Kämpferin schafft es auch tatsächlich, das weibliche Gegenstück von James Bond und Austin Powers schwer zu verletzen – doch Cate überlebt. Wie sie gerettet wird, bleibt dem Einzelspieler verborgen, nur im kooperativen Mehrpielermodus wird dieses Geheimnis gelüftet.

In rund 40 Kapiteln begibt sich die Agentin nach ihrer Genesung nach Japan, Sibirien, Amerika und Indien. Zunächst sind vergleichsweise harmlose Aufgaben zu erledigen: So müssen Sie beispielsweise einen gegnerischen Agenten fotografieren oder geheime Unterlagen finden, erst später wird Cate Fabriken sprengen und sich mit gefährlichen Endgegnern herumschlagen. Wie bereits in der Vorgängerversion wird es dem Spieler meist freistehen, durch die riesigen Landschaften und Gebäudekomplexe zu schleichen oder aber in Rambo-Manier alle Gegner niederzustrecken. Nur in einigen wenigen Maps darf keiner der recht intelligent agierenden Gegner den Alarm auslösen oder sein Lebenslicht aushauchen.

Die in Mode gekommenen Rollenspiel-Aspekte machen auch vor Ego-Shootern nicht halt: Als wichtigste Neuerung besitzt Cate mehrere Fertigkeiten wie Schießen oder Schleichen, die mithilfe von Erfahrungspunkten verbessert werden können. Hierzu durchsucht man alle Winkel der Levels, um möglichst viele Waffen, Beweismittel und Hinweise zu finden. Jeder gefundene Gegenstand wird mit diesen Erfahrungspunkten belohnt – wie sich verbesserte Skills auf den Spielverlauf auswirken werden, ließ sich mit der aktuellen Betaversion aber selbst nach einem sechsstündigen Spielmarathon nicht herausfinden.

Um in der umfangreichen Hintergrundgeschichte und den ausladenden Maps nicht verloren zu gehen, stehen etliche Hilfsmittel zur Verfügung. So wird Cate gelegentlich eine handschriftliche Karte überreicht, die aber eher schlecht als recht zur Orientierung geeignet ist. Ein geheimdienstlich ausgebildetes Kaninchen ist da ein weitaus verlässlicherer Gefährte: In Außenlevels hoppelt es stets in Richtung der nächsten Aufgabe – sofern es nicht den Gegnern zum Opfer fällt. Ein Roboter-Rabe gibt darüber hinaus Tipps zum Einsatz der rund 40 Waffen- und Munitionstypen und Hinweise zum weiteren Storyverlauf.

ERSTEINDRUCK

NOLF 2 lässt den Spieler wieder tief in die Welt von James Bond und Austin Powers eintauchen. Der Shooter ist abwechslungsreich und spannend wie sein Vorgänger – aber vor allem wegen des Skill-Systems noch einen guten Monat von der Testreife entfernt. Erste Eindrücke liefert die spielbare Demo. HARALD WAGNER

Entwickler	Monolith
Anbieter	Vivendi Universal
Termin	November 2002

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

Du musst entkommen. Und die Wahrheit mit Dir.



Erfülle deine Mission, enthülle den Plan, rette dein Land.

Abgeschossen über dem Kriegsgefangenenlager Stalag Luft III wirst Du selber dort interniert. Lernst die Lager-Routine kennen. Und merkst bald, dass hier mehr als Dein Überleben auf dem Spiel steht. Ein anspruchsvolles 3rd-Person Action-Adventure, das auf simples Rumgeballere und brutale Gewalt verzichtet. Mut, Intelligenz und Einfallsreichtum sind Deine einzige Chance, den Lauf der Geschichte zu bewahren.

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

TRAUE **NIEMANDEM** FÜRCHTE **JEDEN**



aus einer anderen Welt

PARANOIA IST IHRE EINZIGE HOFFNUNG!



- AGIEREN SIE IM TEAM, SONST HABEN SIE KEINE CHANCE.
- GNADENLOSE FEINDE MIT UNBARMHERZIGER INTELLIGENZ.



- NUTZEN SIE DAS EINZIGARTIGE VERTRAUEN/ANGST-INTERFACE UM IHR TEAM ERFOLGREICH ZU FÜHREN.



- NUR MIT FEUERKRAFT UND VERSTAND WERDEN SIE ÜBERLEBEN!



„Dies ist ein faszinierendes Action-Horror-Spiel.
Es ist meinem Kinofilm von 1982 nachempfunden...
Sie müssen es einfach spielen, denn es wird Sie fesseln und bis ins Mark erschüttern!"

John Carpenter

"Erstklassige Lokalisierung" 86% - OPM2, 10/2002

"Eine gelungene Film-Adaption, die der Zelluloid-Vorlage alle Ehre macht!" 83% - playPlaystation, 09/2002











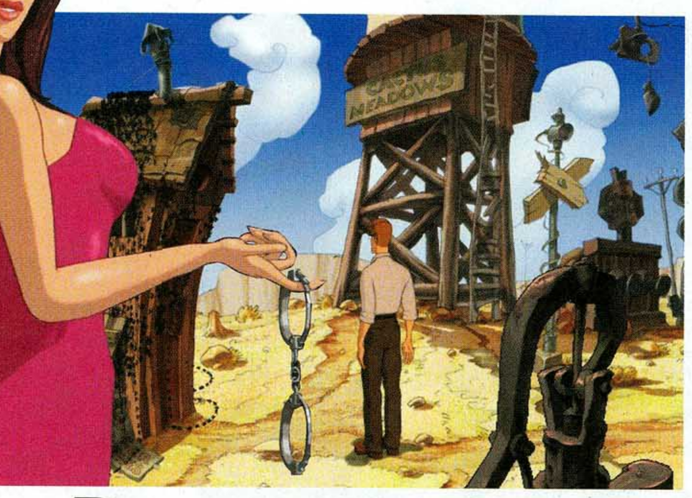




www.universalinteractive.de

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures



Runaway

Endlich hat das bange Warten ein Ende: **Runaway** wird doch noch erscheinen – und zwar schon im November. Die Rechte an dem klassischen Adventure, das es bislang nur in einer spanischen Version gab, hat sich der Hamburger Publisher dtp gesichert. Die Arbeiten an der deutschen Lokalisierung sind schon so gut wie abgeschlossen, es fehlen lediglich noch einige Sprachaufnahmen. Outtakes will dtp in den nächsten Wochen veröffentlichen, auf www.pcgames.de halten wir Sie auf dem Laufenden. Wie gut die grafisch mittlerweile nicht mehr ganz taufrischen Abenteuer des Studenten Brian abschneiden, erfahren Sie in unserem ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe.

Sam & Max 2



Und noch mehr gute Nachrichten für Adventure-Fans: **Sam & Max 2** kommt! Der Nachfolger des mittlerweile legendären Abenteuer-Klassikers ist für Anfang 2004 geplant. Für Unruhe unter den eingefleischten Fans sorgte die Ankündigung, das Spiel solle actionreicher werden als der Vorgänger. – Ähnliches hat Lucas Arts ja bereits für **Vollgas 2** bekannt gegeben. Wie diese Actionsequenzen aussehen und welchen Stellenwert traditionelle Rätsel einnehmen, ist derzeit noch nicht bekannt. Auch in Sachen Story hält man sich bedeckt: Sicher ist nur, dass der sprechende Hund Sam und das hyperaktive Karnickel Max erneut völlig irrwitzige und skurrile Dinge erleben werden.

Morrowind-Add-on

Ubi Soft hat das erste Add-on für den Rollenspielkracher Morrowind angekündigt. Unter dem Namen Tribunal wird die ohnehin schon riesige Spielwelt um etliche, noch größere Dungeons erweitert und mit Goblins, Lich Lords und anderen neuen Monstern bevölkert. Die mäßige Journalfunktion wird endlich komplett überarbeitet, auf der Automap dürfen nun eigene Eintragungen gemacht werden. Viele frische Quests sollen für eine Spieldauer von rund 40 Stunden sorgen. Los geht's mit der englischen Version schon im November, die deutsche Fassung ist für das Frühjahr 2003 geplant.

Vandell

Blackstar (Dragonfarm) hat das Science-Fiction-Adventure Vandell angekündigt. Im Spiel steuern Sie einen vom Schicksal gebeutelten Detektiv in klassischer Point-&Click-Manier durch futuristische Umgebungen im Blade-Runner-Stil. Bereits im Oktober soll der Titel auf den Markt kommen.

NEOCRON

„Wir sind mit dem **Start von Neocron sehr zufrieden.**"

PC Games: Auf unseren Testrechnern konnten wir uns nicht auf den **Neocron**-Servern einloggen. Einige hundert Spieler hatten das gleiche Problem. Woran lag das?
Schwiezer: „Wir hatten leider einen Hardwaredefekt an einem unserer Server, auf dem ein Teil der Benutzerdatenbank gespeichert war. Nach einem Tag waren die Daten aber wiederhergestellt."
PC Games: Für uns und einige andere bleiben die Server aber nach wie vor unerreichbar.
Schwiezer: „Eine Umfrage unter allen Nutzern hat ergeben, dass die Verbindung bei 85 Prozent der Spieler bestens funktioniert. Nur rund sieben Prozent haben ernsthafte Probleme."



MARTIN JOERG SCHWIEZER ist Geschäftsführer von Reakktor Media.

PC Games: Und wie helft ihr den sieben Prozent?
Schwiezer: „Bei uns sind 5 Mitarbeiter die ganze Woche rund um die Uhr damit beschäftigt, in solchen Fällen Hilfestellung zu geben. Bei den meisten können wir solche Probleme in wenigen Stunden lösen. Wenn jemand nach zwei Tagen noch keine Antwort erhalten hat, kann er sich bei unserer Support-Aufsicht beschweren – und dann wird ihm sofort geholfen."
PC Games: Seid ihr selbst mit dem Start von **Neocron** zufrieden?
Schwiezer: „Sehr zufrieden! Wir sind glücklich, dass **Neocron** online ist. Ich möchte behaupten, dass die bei Online-Rollenspielen üblichen Startschwierigkeiten noch nie so gering waren wie bei **Neocron**."

***Anmerkung:** Aufgrund der technischen Probleme hält PC Games **Neocron** in der aktuellen Version für noch nicht testfähig und rät zum gegenwärtigen Zeitpunkt von einem Kauf ab. Ein Urteil geben wir daher erst nach einem intensiven Dauertest in der nächsten Ausgabe ab.*

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Publisher
1	36%	Gothic 2	Rollenspiel	November 2002	Jowood
2	17%	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Februar 2004	Vivendi-Universal
3	13%	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	Dezember 2002	Lucas Arts
4	8%	Morrowind (dt.)	Rollenspiel	Erschienen	Ubi Soft
5	8%	Baphomets Fluch 3	Adventure	August 2003	Revolution
6	7%	SW: Knights of the Old Republic	Rollenspiel	März 2003	Lucas Arts
7	3%	Vollgas 2	Adventure	2003	Lucas Arts
8	3%	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Erschienen	Virgin Interactive
9	3%	Runaway	Adventure	November 2002	dtp
10	3%	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	Oktober 2002	Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das ist neu

- Neues Charaktersystem
- Erweiterte Handlungsfreiheit
- Spielwelt dreimal so groß
- Verbesserte Kampfsteuerung
- Grafik detaillierter
- Verbesserte KI
- Neue Monster, Waffen, Zaubersprüche, Aufträge
- Überarbeitete Menüführung

VIDEO

Gothic 2

SITZ! Platz! Braves ... äh ... Ding. Die Artenvielfalt der Monsterwelt hat deutlich zugenommen.

Rollenspielfans können schon mal anfangen, die Tage zu zählen. Bald geht der Nachfolger eines der besten Rollenspiele aller Zeiten an den Start.



TODSCHICK Gebäude und Kleidung scheinen direkt aus dem Fantasy-Mittelalter zu stammen.

Es herrscht Sendepause im Internet. „**Gothic 2** nähert sich jetzt der Fertigstellung und wir Piranhas werden uns jetzt für ein paar Wochen zurückziehen", heißt es auf der offiziellen Homepage. Für PC Games fanden die Bochumer Entwickler trotzdem Zeit. Das Gastgeschenk beim Besuch in der Redaktion: eine beinahe fertige Ausgabe der Rollenspielhoffnung.

Schon im ersten Teil von **Gothic** bewiesen sich Piranha Bytes als begabte Weltenschöpfer. Das Fantasy-Gefängnis gehört zu den schönsten, fantasievollsten Rollenspieluniversen aller Zeiten. Im Nachfolger werden sich alte Fans sofort heimisch fühlen – nicht nur weil gleich hinter der ersten Biegung des malerischen Waldpfads ein Rudel der heiß geliebten Scavenger auf Beute lauert. Das verfallene alte und das neue Lager sind einer mittelalterlichen Idylle gewichen, die jeden japanischen Touristen zu Freudentränen rühren würde. Da ergießt sich ein tosender Wasserfall in einen von Seerosen gesäumten Tümpel, da führen Landwege durch Kornfelder zu einem alten Bauernhof, da winden sich verwinkelte Gassen durch Fachwerk-Städtchen. Es sind vor allem die vielen Detailverbesserungen an der Grafik wie der Bodennebel, der sich in Tälern sammelt, das Gras, das sich im Wind wiegt, oder die feineren Texturen und flüssigeren Animationen, die alles so lebensecht machen.

Doch der schöne Schein trügt. Unter der Oberfläche lauern Gefahren, die die Idylle in die Hölle auf Erden verwandeln könnten. Ein Glück, dass Ihnen mit dem Helden aus Teil 1 ein erfahrener Weltenretter zur Seite steht. Der hat allerdings damals dummerweise im Kampf mit dem Schläfer viel von seiner Macht eingebüßt. In **Gothic 2** müssen Sie Ihr Handwerk von neuem lernen. Das funktioniert im Prinzip genau wie damals. Für kleine Gefälligkeiten oder gefährliche Aufträge bekommt Ihr Held Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die er in eine Ausbildung bei Schwertkampfmeistern oder Magiern investieren kann. Der Unterschied ist allerdings, dass Sie sich nun auf eine



EINE SEEFAHRT ... die ist lustig. Im späteren Spielverlauf werden Sie dieses schmucke Schiffchen besteigen und eine ferne Insel erforschen.



STANDBILD Wie malerisch dieser Teich wirkt, können Sie nur in Bewegung wirklich erkennen. Schauen Sie sich unser Video auf DVD an!

Rolle festlegen müssen. Zumindest wird es sehr viel schwerer werden, gleichermaßen in Zauberei und Bogenschießen bewandert zu sein. Denn als Hexenmeister müssen Sie ungleich mehr in eine Schwertkampfstunde investieren als etwa als Mitglied der Stadtwache – sofern Sie überhaupt zugelassen werden.

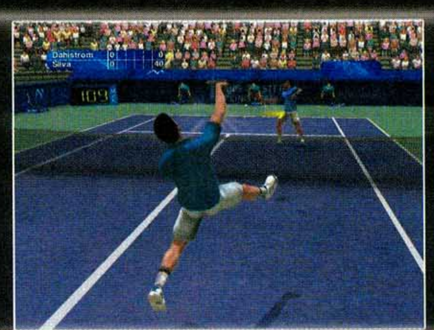
Ansonsten spielt sich **Gothic 2** genauso wie der erste Teil. Sie spielen Laufbursche, stürzen sich ins Gefecht mit Wölfen, Golems und sogar Drachen, versuchen Ihr Ansehen bei den verschiedenen Fraktionen zu steigern, erforschen weit verzweigte Höhlensysteme (die Spielwelt ist etwa dreimal so groß wie in **Gothic 1**), treiben Handel und sammeln Erfahrungspunkte. Die wenigen Kritikpunkte am Vorgänger scheinen die Entwickler allesamt ausgemerzt zu haben, nur manche Menüs wie das Inventar sollte Piranha Bytes noch überarbeiten. Ansonsten sind die Bochumer so gut wie fertig. Wenn das Feintuning abgeschlossen ist, steht dem Abenteuer Ende Oktober nichts mehr im Wege.

ERSTEINDRUCK

Es hat nur ein paar Minuten gedauert, dann hatte mich ***Gothic 2*** *genauso fest in der Hand wie der erste Teil. Nachdem* ***Morrowind*** *und* ***Arx Fatalis*** *durchgespielt sind, kommt das Rollenspiel aus Bochum genau rechtzeitig.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Piranha Bytes
Anbieter	Jowood
Termin	Oktober 2002


TENNIS MASTERS
Edgar
Pauly
Replay
Fatigue
Edgar
Pauly


Dahlstrom
Silva

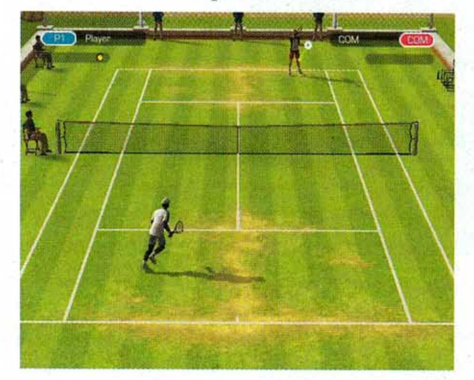

Taylor
Vanacek
Farhat
Pauly
PACIFIC LIFE

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

Fila World Tour Tennis

Wenn es nach THQ geht, muss sich **Virtua Tennis** warm anziehen: **Fila Tennis** protzt mit 200 Computergegnern, einem Karrieremodus inklusive Trainingsmöglichkeiten sowie mit 24 Stadien rund um den Globus. Die Animationen der Akteure wurden per Motion-Capturing-Verfahren erstellt und wirken angenehm flüssig. Selbstverständlich sind neben den Einzeln auch Doppel und gemischte Doppel möglich. Die Kooperation mit dem italienischen Sportartikel-Hersteller Fila macht sich an den Klamotten und Accessoires bemerkbar, die von den Spielern werbewirksam über den Platz getragen werden. Der erste Aufschlag wird bereits Ende September serviert.





Racing Simulation 3

Ubi Soft greift an: Mit **Racing Simulation 3** will man endlich die **Grand Prix**-Reihe vom Podest stoßen. Ganz neu ist der Fahrschul-Modus, bei dem Sie Schritt für Schritt die Tricks und Kniffe der Rennsport-Profis erlernen. Einsetzen können Sie diese dann auf den 18 Strecken – ein frischer Parcours in den USA inklusive. Wer sich mit den Boliden schon ein bisschen besser auskennt, darf den eigenen Flitzer in noch umfangreicheren Tuning-Optionen ordentlich aufmotzen und dem eigenen Fahrstil anpassen. Ein eingebauter Editor ermöglicht einfache Änderungen an den Piloten- und Teamnamen, sogar die Wagentexturen dürfen nach Lust und Laune variiert werden. Apropos Texturen: 3.000 Polygone pro Fahrzeug, viele neue Kameraeinstellungen und eine hohe Detailfülle sollen auch optisch für die Ideallinie sorgen. Startschuss ist allerdings nicht vor 2003!

Knight Rider

Das holländische Entwicklerteam Davilex (Autobahn Raser) möchte zu Weihnachten Knight Rider fertig stellen. Im Actionspiel zur 80er-Jahre-Fernsehserie dreht sich alles ums Superauto K.I.T.T., hinter dessen Steuer Sie in zehn Missionen sitzen. Das sprechende Computerauto beherrscht die kultigen Spezialmanöver wie den „Turbo Boost" (Sprung) oder den „Super Pursuit Mode" (Geschwindigkeit). Auf der Seite der guten Foundation kämpfen Sie als Michael Knight gegen die aus dem TV-Vorbild bekannte Persönlichkeit Garth und K.I.T.T.s finsteres Gegenstück K.A.R.R.

Autobahn Raser 4

Davilex präsentierte auf der Games Convention zum ersten Mal den vierten Teil der Autobahn-Raser-Reihe in bewegten Bildern. Wieder mal brettern Sie über bundesdeutsche Autobahnen und scheren sich herzlich wenig um Verkehrsregeln. Termin: Noch in diesem Jahr.

RTL SKISPRINGEN 2003

„Wir verhandeln noch mit mehreren Springern"

PC Games: Spendiert ihr **Skispringen 2003** eine neue Grafik-Engine?

Weikert: „Ja, wir haben endlich eine komplett neue Engine entwickeln können. Die Polygone haben sich versechsfacht, das Publikum besteht aus bis zu 4.000 einzeln animierten Personen und auf den Schanzen gibt es eine Sichtweite von bis zu fünf Kilometern. Außerdem planen wir, von jedem Level eine eigene Version für 64-Megabyte-Grafikkarten zu entwickeln."

PC Games: Wie funktioniert der Karriere-Modus?

Weikert: „Wie in den Vorgängern kann man seinen eigenen Springer mit individuellen Startwerten erstellen und durch stetiges Training verbessern. Neu sind die drei verschiedenen Ligen, in denen man für Siege Erfahrungspunkte erhält. Es gibt zudem einen Transfermarkt für Trainer und man kann sogar zu einer Quizshow eingeladen werden und viel Geld gewinnen."



CHRISTIAN WEIKERT ist PR-Manager bei VCC-Entertainment.

PC Games: Wird auch der Transfermarkt erweitert?

Weikert: „Wir sind unserer Philosophie treu geblieben und haben den Transfermarkt übersichtlich und einfach gehalten. Es gibt unterschiedlich qualifizierte Trainer – Allrounder und Spezialisten. Die meisten sind nur kurze Zeit verfügbar und verlangen natürlich ein monatliches Gehalt."

PC Games: Gibt es denn neue Schanzen zu sehen?

Weikert: „Wir haben alle Schanzen aus dem kommenden Weltcup und noch ein paar mehr eingebaut. Insgesamt sind es 21, alle anhand von Originalplänen der FIS entworfen."

PC Games: Ist Martin Schmitt auch wieder dabei?

Weikert: „Wir verhandeln derzeit noch mit mehreren Springern."

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten



1 (25%) **FIFA 2003** – Fußball-Simulation | Nov 2002 – EA Sports



2 (21%) **Colin McRae Rally 3** – Rallye-Simulation | 1. Quartal 2003 – Codemasters



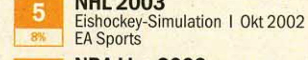
3 (18%) **NfS: Hot Pursuit 2** – Rennspiel | Oktober 2002 – Electronic Arts



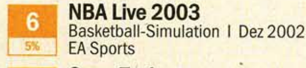
4 (15%) **DTM Race Driver** – Rennspiel | November 2002 – Codemasters



5 (8%) **NHL 2003** – Eishockey-Simulation | Okt 2002 – EA Sports



6 (5%) **NBA Live 2003** – Basketball-Simulation | Dez 2002 – EA Sports



7 (3%) **Crazy Taxi** – Rennspiel | Erschienen – Vivendi Universal



8 (3%) **Mercedes-Benz World Rac.** – Rennspiel | Februar 2003 – TDK



9 (2%) **F1 Racing Championship 2** – F1-Simulation | Oktober 2002 – Ubi Soft



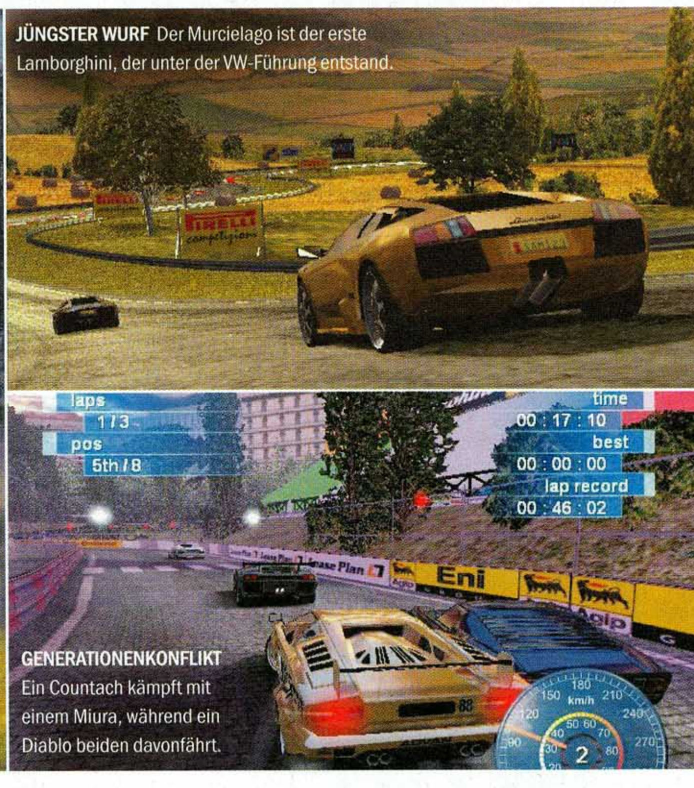
10 (1%) **WWE Raw** – Wrestling-Simulation | Nov 2002 – THQ

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Lamborghini





JÜNGSTER WURF Der Murcielago ist der erste Lamborghini, der unter der VW-Führung entstand.

GENERATIONENKONFLIKT Ein Countach kämpft mit einem Miura, während ein Diablo beiden davonfährt.

VIERTE SCHÖNHEITS-OPERATION Zum 25sten Geburtstag schenkte sich Lamborghini die letzte und schönste Edition des Countach.

Was ist ein Murcielago? Mit einem italienischen See liegen Sie falsch, mit einem spanischen Kampfstier schon besser. **Wenn Sie auf Sportwagen tippen, sollten Sie weiterlesen.**

In seiner über 50-jährigen Geschichte stellte der mittlerweile zum VW-Konzern gehörende Fahrzeughersteller Lamborghini jede Menge Traktoren und Bootsmotoren her, aber lediglich 13 PKW-Typen. Viele der unter so klangvollen Namen wie Espade, Urraco, Islero oder Jarama vergessenen Boliden waren nicht einmal reinrassige Sportwagen, meist handelte es sich um Viersitzer – mit dem LM 002 war sogar ein Geländewagen dabei. Mit dem Countach und dem Diablo konnte sich Lamborghini dennoch einen Ruf als Hersteller von Luxussportwagen erarbeiten, so dass ein entsprechendes Rennspiel eigentlich längst überfällig ist. Rage hat für dieses Projekt offensichtlich zwei Titel der **Need for Speed**-Reihe zum Vorbild genommen: Wie in **Porsche** wird nahezu das komplette PKW-Portfolio nachgebildet und wie in **Brennender Asphalt** verdient man mit Straßenrennen das Geld, das man für den Kauf neuer Wagen benötigt. Wie auch in der Vorlage wird man alternativ „Wett-Rennen" fahren dürfen, in denen der Gewinner alle beteiligten Fahrzeuge erhält. Wirklich neu ist nur der Wettmodus, in dem man statt seines Autos Bargeld setzen kann. All die anderen Rennmodi (Probefahrt, Testfahrer, Time Attack, Arcade-Meisterschaft) sind aus anderen Spielen bekannt. Insgesamt werden 25 Wagen nachgebildet werden – was allerdings nur wegen einiger Facelifts und der unterschiedlichen Motorisierungen der zwölf Fahrzeugtypen (der Geländewagen wird im Spiel nicht enthalten sein) möglich ist. Diese wird man auf 40 Strecken an neun Locations ausfahren dürfen, darunter so idyllische Orte wie Hongkong, Schwarzwald, Las Vegas, Paris, die Alpen, Rom oder Tokio. Drei Wetterbedingungen sowie vier Tageszeiten werden zudem für Hunderte von individuellen Fahrerlebnissen sorgen. Die in den Rennen gewonnenen Miuras, Countachs und Murcielagos wird der Spieler dann in ein „Virtuelles Museum" einstellen können, wo die Fahrzeuge nicht nur ausgiebigst zu bewundern sind, sondern Zahlen, Fakten und geschichtliche Hintergründe den Horizont erweitern.

ERSTEINDRUCK

Was Rage uns bislang zeigen konnte, sieht verdammt gut aus. Das Fahrmodell und die Strecken sind aber noch weit von der Fertigstellung entfernt, und genau mit diesen steht und fällt nun einmal die Qualität eines rassigen Rennspiels. HARALD WAGNER

Entwickler	Rage
Anbieter	Rage
Termin	März 2003

So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.



DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.




PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

TESTURTEIL
GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: – | Internet: – | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Realistisch simulierte Großstadt
- + Sehr großer Umfang
- + Passende Musikuntermalung
- + Einzigartiger Genre-Mix
- – Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia Geforce 256
Nvidia Geforce2 MX
Nvidia Geforce2 MX-400
Nvidia Geforce2 MX-200
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500
Ati Radeon 8500 LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200
Nvidia Geforce3 Ti-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500*
Ati Radeon
Ati Radeon 32
Ati Radeon 7500
Ati Radeon 7500 LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440
Nvidia Geforce4 MX-460
STM Kyro 2

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400
Nvidia Geforce4 Ti-4600

*Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Juni 2002

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.



Unreal Tourn



AUGENWEIDE Wie soll man sich bei dieser genialen Umgebungsgrafik noch aufs Spiel konzentrieren? Die Außenlevels sind dank organisch geformter Bäume extrem stimmungsvoll.

Das nervöse Kauen an Fingernägeln hat für viele Action-Fans jetzt ein Ende: **Unreal Tournament 2003 ist nach etlichen Terminverzögerungen endlich erschienen**.

Die dicken Äste des Mammutbaumes verzweigen sich in alle Richtungen und ragen mächtig in die Luft. Dazwischen schlängeln sich Holzstege, auf denen verheißungsvoll Waffen liegen. Der Himmel schimmert rötlich, es sind die Zeichen eines schwindenden Sonnenuntergangs. Unten schwirren die Glühwürmchen als winzige Lichter im Halbdunkel. Es herrscht Stille – noch. Als das Match beginnt, explodiert die Idylle und verwandelt sich in ein hektisches Schlachtfest. Kämpfer materialisieren sich an den unterschiedlichsten Stellen und rennen zielstrebig auf die Kanonen zu. Das Rattern von Schnellfeuergewehren ertönt, blaue Blitze leuchten und zischen, Granaten bersten mit gewaltigem Getöse und Sie sind mittendrin im schönsten Multiplayer-Shooter des Jahres.

ament 2003

Die äußeren Werte

Unreal Tournament 2003 sieht einfach verflixt gut aus. Warum das so ist, erfahren Sie hier anhand einiger Beispiele.

Karma

Das Beste, was den Animationen passieren konnte, ist die Karma-Physik-Engine. Sie berechnet beim Einschlag von Projektilen, wie sich der Körper in Hinblick auf die Schwerkraft verhält. Beispiel: Spielfiguren werden von der Druckwelle explodierender Raketen nach hinten geschleudert – und zwar so, dass Arme und Beine physikalisch korrekt durch die Luft wirbeln. Besonders „schmerzhaft" ist der Anblick auf dem Bildschirmfoto: Der Kämpfer fällt in die Röhre hinter dem Bombing-Run-Tor und knallt auf eine Stange ...



Partikeleffekte

Unreal Tournament 2003 spart nicht mit aufwendigen Partikeleffekten. Viele Farbläufe im Feuer lassen selbiges realistisch erscheinen, auch ist die Form der flackernden Flammen nie gleich. In anderen Levels erfreut volumetrischer Nebel (hier: Rauch, der aus Röhren dringt) das Auge.



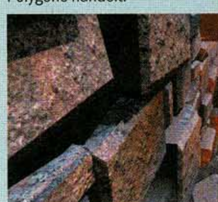
Spielfiguren

Die Spielfiguren (Models) sind extrem detailliert ausgefallen. Auf dem Bild unten sehen Sie an den zahlreichen grünen Linien, wie viele Polygone die Entwickler benutzen, damit die Models eine runde Figur machen. Grundsätzlich kommen bis zu 100-mal mehr Polygone zum Einsatz als im Vorgänger.



Texturen

Schauen. Blinzeln. Noch mal schauen. Was hier fast fotorealistisch aussieht, haben wir der fortschrittlichen Kompressionstechnik namens DXT1/3/5 zu verdanken. Alle Texturen im Spiel werden so auf geringere Größe für die Grafikkarte reduziert, sehen aber trotzdem noch hervorragend aus. Achten Sie außerdem auf die hervorstehenden Steinformationen der Wand; ein Zeichen dafür, dass es sich nicht nur um eine einfache Wandtextur, sondern um viele verschiedene texturierte Polygone handelt.



Polygone

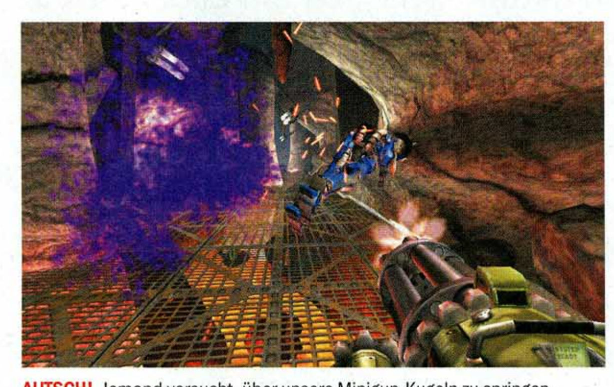
Sehen Sie die vielen grünen Linien unten im Bild? Das sind so genannte Static Meshes. Diese neue Grafiktechnik kommt vor allem in **Unreal Tournament 2003** und **Unreal 2** vor. Das Resultat: Die Levelarchitektur wirkt dank extrem hoher Polygonzahl sehr organisch und detailliert. Im Bild unten erstrahlt der Anubis in der normalen Grafikansicht.



Die deutsche Version

Wie erwartet, erhält der deutsche Markt eine Extrawurst, die vielen nicht schmecken wird: In der lokalisierten Version von **Unreal Tournament 2003** bluten die Spielfiguren grün; abgetrennte Körperteile fehlen völlig. Auch das Packungsmotiv wurde angepasst. Das Original-Cover (siehe Bild) zeigt drei Kämpfer, die Kanonen in den Händen halten. Hierzulande drückt man den Figuren den Bombing-Run-Ball und Flaggen in die Hände (siehe Bild im Testcenter).





AUTSCH! Jemand versucht, über unsere Minigun-Kugeln zu springen – und gerät mitten in deren Flugbahn. Nächstes Mal mehr Glück!



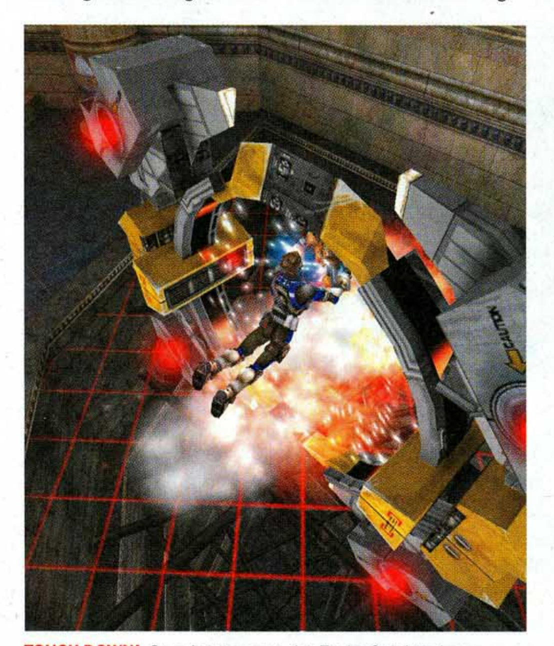
ALBTRAUMKREATUREN Mal sehen, ob der Hut nach der Veröffentlichung von Unreal Tournament 2003 zum Modetrend wird.

Der hat einen Namen: **Unreal Tournament 2003**. Das „Unreal" im Titel dürfen Sie auch diesmal wieder wörtlich nehmen. Denn dem Spiel haftet etwas Fantastisches an: zum Beispiel der Kampf auf einem riesigen Baum, wie zu Beginn beschrieben. Da gibt es Levels, in denen verwinkelte Gänge eines Höhlensystems zu einem brausenden Wasserfall führen, dessen Strudel Unvorsichtige in die Tiefe zerrt. Auf anderen Karten verbinden halb ramponierte Hängebrücken zwei düstere Schlösser, die wegen ihrer zackigen Gebilde direkt aus einem Albtraum stammen könnten. In einer futuristischen Map funkeln Teleporter, die Sie beim Betreten in eine andere Dimension beamen. Dort ist die Schwerkraft nahezu aufgehoben, meterhohe Sprünge sind möglich und der Rückstoß einer Explosion schleudert Figuren quer durch die Gegend.

Diese Arenen sind wie geschaffen für aufregende Multiplayer-Schlachten. Doch auch Einzelspieler werden an **Unreal Tournament 2003** ihre Freude haben. Denn die Entwickler haben einen Singleplayer-Modus ausgetüftelt, der den Mehrspieler-Part perfekt ergänzt: Als Mannschaftskapitän fraggen Sie sich in vier Disziplinen an die Spitze einer galaktischen Gladiatorenliga. Damit Sie zur Meisterschaft zugelassen werden, müssen Sie erst ein Tutorial abschließen. Das ist für Profis Routine und für Einsteiger eine Möglichkeit, sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. Um sicherzustellen, dass auch absolute Newcomer sofort ins Spiel finden, haben die Entwickler den Ehefrauen-Test eingeführt. Nach Fertigstellung des Einzelspielermodus luden die Designer ihre Gattinnen ins Büro zum Spielen und Testen ein; jede konnte sich qualifizieren. Das überrascht nicht: Die ersten Karten sind eine simple Anordnung von Gängen und Hallen, Gegner stehen meist unbeweglich in der Gegend und schießen mit der Zielgenauigkeit eines Betrunkenen. Der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Teilnehmer steigen nach den ersten gewonnenen Matches rasch an. Auch die Karten werden komplexer. Schon bald kämpfen Sie auf engen Plattformen, während unter Ihnen Lava brodelt, in verschneiten Gebirgslandschaften mit schlechter Sicht oder in einer schwebenden Wolkenstadt, in der Sie nur durch millimetergenaue



CRASHTEST Eine Spielfigur ist mit dem Kopf direkt gegen eine Rakete gerannt. Das gibt mindestens eine Gehirnerschütterung.



TOUCH DOWN! So schaut es aus, das Tor im Spielmodus Bombing Run. Wer den Energieball reinschmeißt, punktet.

Geplant und verworfen

Für **Unreal Tournament 2003** hatten sich die Entwickler einiges vorgenommen. Vieles davon hat es nicht ins fertige Spiel geschafft.

Fahrzeuge
Zur schnelleren Fortbewegung sollten Fahrzeuge dienen. Insgesamt waren vier Vehikel geplant. Der Prototyp auf dem Bild hätte zwei Personen transportiert. Warum hat es das Feature nicht ins Spiel geschafft? Ganz einfach: Die Levels waren nicht groß genug, um Fahrzeuge zu rechtfertigen. Also hat man sich entschlossen, lieber darauf zu verzichten.

Spezialfähigkeiten der Rassen
Geplant war, den sechs Rassen jeweils eine Spezialfähigkeit zu spendieren. Die Ägypter hätten Blitzmagie benutzt, die wie die Blendgranate aus **Counter-Strike** wirkt und den Bildschirm für einige Sekunden in grellweißes Licht taucht. Die Juggernauts (Roboter) hätten sich in einer Abwehrhaltung kauernd auf den Boden gelegt, um Schüsse abzuwehren. Nichts davon werden Sie im Spiel sehen – der Balance zuliebe.



Waffen-, Energie- und Munitionsfelder
Als im Februar die ersten Informationen zu **UT 2003** bekannt wurden, hieß es noch, die Spieler würden mit allen Waffen, aber wenig Munition starten. Nachschub gäbe es auf runden Feldern am Boden: Je länger man darauf verweile, desto mehr Lebensenergie und Munition würde man erhalten. Vielleicht war den Designern diese Neuerung zu riskant – denn nichts davon wurde umgesetzt. Vielleicht demnächst mit einem Mutator?



„Ultra High Detail"-Modus
Wenn Sie in den Grafik-Optionen von **Unreal Tournament 2003** kramen, werden Sie lediglich auf den Detailgrad „Hoch" stoßen. Der „Ultra High Detail"-Modus, wie ihn die Entwickler nennen, würde auf aktuellen Grafikkarten für Ruckelorgien sorgen und ist deshalb nicht ins Spiel implementiert – noch nicht. Laut Epic-Vizechef Mark Rein wird der Modus mit einem Patch nachgeliefert, sobald Nvidias neuer Grafikchip NV30 (Seite 178) erscheint.



Bio Rifle
Geplant hatten die Entwickler, die umstrittene Bio-Rifle zu streichen. Umfragen haben ergeben, dass die Waffe erstens von den meisten gehasst und zweitens von den wenigsten benutzt wird. Warum sie doch wieder in **Unreal Tournament 2003** vorkommt, wissen wir nicht. Jedenfalls: Sollten Sie zu den 0,1 Prozent der Bio-Rifle-Fans da draußen gehören, können wir Sie beruhigen – die Wumme ist drin!



Sprünge von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer überleben.

Je weiter Sie in der Meisterschaft voranschreiten, desto mehr der rund 50 Charaktere werden vorgestellt. Zwar verfügt keiner davon über Spezialfähigkeiten – dieses geplante Feature wurde nach einer Testphase schlichtweg gestrichen, um die Spielbalance zu wahren –, aber alle sechs Rassen unterscheiden sich in Sachen Angriff und Abwehr sowie Treffsicherheit, Beweglichkeit und taktischem Verhalten. Während die Ägypter beispielsweise viel Wert auf eine ausgeklügelte Defensive legen, kämpfen die Juggernauts – das sind dicke Roboter – besonders effektiv an der Front. Im normalen Team-Deathmatch ist die Mannschaftsaufstellung noch relativ unwichtig. Doch später müssen Sie sich auch in den komplexeren Disziplinen Capture the Flag, Bombing Run und Double Domination beweisen. Zu diesem Zeitpunkt bekommt **Unreal Tournament 2003** eine taktische Note: Die Spieler mit dem höchsten Verteidigungswert schicken Sie per Tastenkürzel („Verteidigt die Flagge!") am besten in die eigene Basis, um die Flagge Ihres Teams zu schützen. Die Stürmer dagegen geben Ihnen auf Knopfdruck Rückendeckung beim Stibitzen der gegnerischen Fahne. Teamwork und cleveres Management sind der Schlüssel zum Sieg. Wer Erfolge feiert, erhöht die Fähigkeiten des bestehenden Teams und kriegt obendrein Geld aufs Konto gutgeschrieben. Davon kaufen Sie neue Athleten ein, mit denen Sie jeweils zwei Offensiv- und zwei Defensiv-Positionen besetzen können. Highlight ist das jeweilige Finale der vier Meisterschaften. Am Ende treten Sie gegen besonders starke Widersacher an. Gelegentlich – etwa im Team-Spiel – verzetteln sich die computergesteuerten Figuren allerdings und blockieren Aufzüge oder drehen sich auch dann nicht um, wenn direkt hinter ihnen Raketen explodieren. Im Allgemeinen überzeugt die Künstliche Intelligenz jedoch.

Höhepunkt von **Unreal Tournament 2003** sind aber natürlich Matches gegen menschliche Kontrahenten. Der Einzelspielermodus motiviert zwar, doch das Fehlen einer Story und geskripteter Ereignisse macht sich spielspaßmindernd bemerkbar. Seine wahren Qualitäten enthüllt das Spiel deshalb im Multiplayer-Bereich. Der wirkt, abgesehen von der generalüberholten Grafik, zuerst wie im Vorgänger – wenn man nur einen flüchtigen Blick drauf wirft. Doch nach etwas Einspielzeit kommen die kleinen, aber durchdachten Neuerungen zum Vorschein. Zum Beispiel das Feintuning der Waffen. Die Flak-Cannon, in Fachkreisen als „Lamer-Waffe" für billige Abschüsse gehandelt, verschießt zwar immer noch eine Hand voll tödlicher Projektile. Aber der Streufaktor gleicht nicht mehr dem einer doppelläufigen Schrotflinte, was genaueres Zielen notwendig macht. Herumgeschraubt

KUGELGEWITTER Der Typ neben uns hat Glück. Wir nicht. Ein Volltreffer mit der Flak-Cannon macht mit Spielern kurzen Prozess.





FEUERTANZ Das blaue Team wollte sich unseren Domination-Stützpunkt zurückerobern. Das konnten wir nicht zulassen.

ZIELÜBUNG Wir wollten dem Kämpfer noch Mut machen. „Nur nicht den Kopf verlieren", haben wir gesagt. Dann folgte der Schuss aus dem Scharfschützengewehr und alles war aus.

AUFFÄLLIG UM JEDEN PREIS Derjenige, der im Spielmodus Bombing Run gerade den Ball hält, wird durch farbige Schlieren gekennzeichnet – damit ihn auch wirklich jeder sieht ...

Das steckt drin

Neben den Disziplinen wie Deathmatch und Capture the Flag enthält **UT 2003** auch den Double-Domination- und den Bombing-Run-Spielmodus.

(Team-)Deathmatch
Anzahl der Maps: 16
Das Deathmatch, spielbar alleine oder im Team, gehört zur Grundausstattung eines jeden Shooters. Die Spielregeln sind denkbar schnell erklärt: auf alles schießen, was sich in irgendeiner Form bewegt. Im Team-Deathmatch: auf alles schießen, was nicht in der Farbe der eigenen Mannschaft erstrahlt. Noch Fragen?



Double Domination
Anzahl der Maps: 5
Double Domination ist eine leicht abgewandelte Form der alten Domination-Spielvariante aus dem Vorgänger. Zwei Teams haben die Aufgabe, jeweils zwei Kontrollpunkte auf der Karte gleichzeitig und für zehn Sekunden zu besetzen. Unvergleichlich die Spannung, wenn der Kommentator mit tiefer Stimme einen dramatischen Countdown durchführt!



Capture the Flag
Anzahl der Maps: 9
Die spaßige Flaggenhatz ist mindestens so berühmt wie das klassische Deathmatch, aber weitaus strategischer. Ihr Team muss versuchen, das Fähnchen aus der feindlichen Basis zu stibitzen und in die eigene zu verfrachten. Die gegnerische Mannschaft hat jedoch genau dasselbe mit Ihrer Flagge im Sinn ...



Bombing Run
Anzahl der Maps: 6
Der innovativste Spielmodus! Hier handelt es sich um eine Art Handball. Beide Teams prügeln sich um eine Energiekugel. Der Träger darf den Ball Teammitgliedern zuschießen. Wer damit in die gegnerische Basis rennt und ins Tor trifft, heimst Punkte ein. Der Clou: Derjenige, der den Ball hält, darf derweil keine Waffen benutzen.



haben die Entwickler auch am Raketenwerfer. Aus dessen Lauf dringen im Vorgänger nach einer kurzen Aufladezeit satte fünf Raketen gleichzeitig: ein übertriebenes Inferno. Ab jetzt dürfen Sie maximal drei Raketen auf einmal verschießen, mehr nicht. Entschärft wurde außerdem der berüchtigte Kombinationsangriff mit der Shock Rifle: Profis feuern damit einen blauen Energieball ab, um selbigen dann mit einem gezielten Zusatzschuss in die Luft zu jagen. Dadurch entsteht ein verheerender Flächenschaden, ähnlich wie beim Raketenwerfer. Neu ist: Jene Energiekugeln bewegen sich in **Unreal Tournament 2003** deutlich langsamer als im Vorgänger und büßen dadurch leicht an Effektivität ein.

Grundsätzlich wurden die Gerätschaften in ihrer Wirkung abgeschwächt. Das Resultat: Glückstreffer sind selten, noch stärker entscheidet das Können über Erfolg oder Niederlage. Die angepasste Waffenbalance macht es erforderlich, in der Hitze der Schlachten einen kühlen Kopf zu bewahren. Vor allem im Team-Deathmatch ist der strategisch kluge Einsatz der Kanonen von großer Wichtigkeit. Beispiel Link-Gun: Diese verschießt im sekundären Feuermodus einen grünen Strahl, der Gegner verletzt. Trifft er jedoch auf Verbündete, bleibt er dort wie eine Wurfschlinge hängen. Wenn das anvisierte Ziel, mit dem Sie „verbunden" sind, ebenfalls mit einer Link-Gun ausgestattet ist, lässt sich der Schaden auf diese Art beträchtlich steigern. Es ist sogar möglich, die Link-Gun zur Heilung von Teammitgliedern einzusetzen, wenn man den dafür vorgesehenen Mutator (Regeländerung) vor dem Match aktiviert. Die beste Chance zum kultigen Monster-Kill (gleichzeitiges Erlegen von fünf Gegnern) bietet der aus dem Vorgänger bekannte und ausnahmsweise kein bisschen veränderte Redeemer. Die Superwumme bedeckt mit ihrem Gewehrlauf fast ein Drittel des ganzen Bildschirms und lässt sich auf zwei Arten abfeuern: entweder normal oder per Fern-


HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN
PC-SPEZIALIST GAME TOWER
Intel® Pentium 4 mit 2,4 GHz
• Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 2,4 GHz • Markenmainboard mit 5x PCI, 1 (8x) AGP, 3x DIMM, USB 2.0 • 256 MB superschneller DDR-RAM Markenspeicher • Grafikkarte powered by NVIDIA GeForce 4 Ti 4600 mit 128 MB DDR und TV-Out • 80 GB Markenfestplatte • Schneller 48 x 12 x 48 x CD-Brenner • 10/100 Mbit LAN Netzwerkkarte • 16 Bit 3D-Stereo • CPU Kühler • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Gehäuse „Thermaltake" mit 350 Watt Netzteil, Gehäusetemperatur Anzeige und 2 x USB und Firewire vorn • Firewire onboard • 24 Monate Gewährleistung
1299,-
Servicekauf möglich: 24 x 61,- Euro*
NVIDIA
AMD
Athlon
XP
Seitenteil aus Glas
Machen Sie Ihren PC zum LAN-Party-Star! Die passenden Seitenteile sind ideal für alle, die das Thermaltake Gehäuse noch verschönern wollen.
45,-
PC
SPEZIALIST
Symbolfoto
Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music // www.pcspezialist.de

TESTCENTER

Inhalt & Features

- Fünf Spielmodi
- Elf Waffen
- Sechs Rassen
- 48 Spielermodelle
- 35 Maps
- Einzelspielermodus
- Editor
- Unreal-Warfare-Engine

Zahlen & Fakten

Genre:	Multiplayer-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Tribes 2, Battlefield 1942, Counter-Strike
Entwickler:	Digital Extremes/Epic
Vom gleichen Entwickler:	Unreal, Epic Pinball, Extreme Pinball
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstraße 184, 60314 Frankfurt/Main
Telefon des Publishers:	0190-77188-3
Offizielle Website:	http://www.unrealtournament2003.com
Website des Publishers:	http://www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	http://www.digitalextremes.com
Beste Fansite:	http://www.ut-2003.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (€ 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	4. Oktober 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	DVD-Box: 3 CDs, Handbuch (28 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	;-)

Im Wettbewerb

	Tribes 2	Battlefield 1942	Unreal Tournament 2003
GRAFIK	**70**	**85**	**91**
Detailreichtum Spielwelt	65	77	92
Detailreichtum Objekte	69	89	92
Vielfalt der Spielwelt	65	88	90
Animation der Objekte	70	87	92
Effekte	62	81	86
SOUND	**73**	**83**	**89**
Musik	74	78	81
Soundeffekte	79	83	88
Stimmen/Kommentar	65	79	91
STEUERUNG	**70**	**83**	**98**
Bedienungskomfort/Navigation	59	87	98
Präzision der Steuerung	79	79	98
Übersichtlichkeit/Perspektive	78	90	98
ATMOSPHÄRE	**70**	**80**	**88**
Spannung/Überraschungen	81	81	88
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	77	86
Story/Dialoge/Kommentare	--	--	--
Inszenierung	72	84	90
SPIELDESIGN	**80**	**85**	**90**
Komplexität/Spieltiefe	90	95	75
Einsteigerfreundlichkeit	56	60	90
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	65	80	90
Verhalten der Computergegner	75	79	86
Innovation	80	67	58
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**88**	**92**
Abwechslung der Spielmodi	81	77	84
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	87	85
Einstellungsmöglichkeiten	86	87	85
TEST-AUSGABE:	PCG 06/01	PCG 11/02	PCG 11/02
WERTUNG:	80 (abgewertet)	87	92

Pro & Contra

Grafik
- + Nie da gewesener Detailgrad
- + Lebensechte Animationen
- + Hochauflösende Texturen
- + Viele Grafikeinstellungen
- − Enormer Hardware-Hunger

Sound
- + Bombastische Soundeffekte
- + Dramatischer Kommentator

Steuerung
- + Völlig frei konfigurierbar
- + Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur
- − Menüsteuerung etwas umständlich

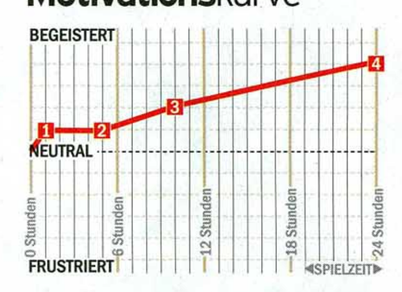
Atmosphäre
- + Atmosphäre Levels
- + Passende, futuristische Waffen
- − Cooles Intro

Spieldesign
- + Viel Taktik trotz schneller Action
- + Durchdachter Singleplayer-Modus
- + Abwechslungsreiche Maps
- + Überwiegend intelligente Bots, ...
- − ... die sich vereinzelt dumm verhalten

Mehrspielermodus
- + Abwechslungsreiche Spielmodi
- + Viele Einstellungsmöglichkeiten
- + Gut ausbalancierte Levels
- + Kinderleichte Internet-Anbindung
- + Dank Editor ausbaufähig

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Wow, diese Grafik! Zuerst werden Sie ob der Detailfülle alles um sich herum vergessen und nur staunen.



2 Die Änderungen in UT 2003 fallen auf; ihre Auswirkungen auf die Spielbalance sind noch unklar.



3 UT 2003 spielt sich wieder genial, ist dank der sinnvollen Änderungen aber noch taktischer geworden.



4 Sie werden langfristig Spaß haben: Denken Sie an den Level-Editor, Mutators, Mods etc.

Leistungs-Check

Unter 1.000 MHz und einer Geforce3-Karte werden Sie UT 2003 in vollen Details und hoher Auflösung nur als Dia-Show betrachten können. Hilfreich ist vor allem eine Verringerung der Spielfiguren-Details (Modeldetails), der Farbtiefe und der Welt-Details. Achten Sie außerdem darauf, dass für Ihre Grafikkarte die neuesten Treiber installiert sind. Zusatzinfo: Auf älteren Grafikkarten (TNT2, Voodoo3, G200, G400, Kyro I, Kyro II) lässt sich die höchste Detailstufe prinzipiell nicht einstellen.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

steuerung. Letzteres versetzt Sie direkt in die Sichtperspektive des Sprengkörpers, den Sie mit vorsichtigen Mausbewegungen durch die Luft dirigieren dürfen, um den Ort des Einschlags zu bestimmen. Das ist ein imposantes Schauspiel: Wo das Geschoss explodiert, bildet sich ein Feuerball, dessen Druckwelle alle Spieler in der Nähe wegschleudert, als wären sie aus Watte. Ein ähnliches Schicksal blüht jenen, die vom Strahl des so genannten Markierungsgewehrs erfasst werden. Wenige Sekunden später zischt ein Ionenstrahl vom Himmel und verursacht verheerenden Flächenschaden.

In die Kategorie „Sinnvolle Änderungen" gehören die neuen Spezialmanöver. Durch die Erweiterung des Bewegungsrepertoires der Spielfiguren ist **Unreal Tournament 2003** noch taktischer. Sämtliche Spieler haben jederzeit die Möglichkeit, einen Doppelsprung zu vollführen. Wer den Sprungknopf zweimal hintereinander drückt, macht in der Luft noch einen kleinen Hopser. Sämtliche Karten wurden in Hinblick auf dieses Manöver kreiert: Extras wie Schilde, Schadenverstärker und Superwaffen liegen häufig auf Säulen, die gerade so hoch sind, dass man sie nur mit einer gut getimten Kombo erreicht. Nichts verändert hat sich bei den Ausweichrollen nach vorn, hinten und zur Seite: Wer die Richtungstasten zweimal antippt, führt einen Hechtsprung aus und entkommt damit blitzartig dem Fadenkreuz des Gegners. Ganz neu dagegen ist das Adrenalin, das in Pillenform kreuz und quer in den Levels verstreut ist. Hat Ihr Alter Ego genug von den bunten Kapseln intus, aktiviert eine simple Tastenkombination eine von vier Fähigkeiten. Auf diese Weise dürfen Sie sich in brenzligen Situationen für wenige Sekunden unsichtbar machen, Ihre Sprungkraft und Laufgeschwindigkeit erhöhen, die Verteidigungspunkte auf den Maximalwert pushen oder mittels Berserker-Modus doppelten Schaden mit allen Waffen anrichten.

UT-Veteranen mögen diesen Änderungen skeptisch entgegenblicken, aber wir können eine Entwarnung aussprechen: **Unreal Tournament 2003** spielt sich in der neuen Fassung genauso genial und genauso süchtig machend, wie sich das Kenner des Originals erhoffen. Selbst die groovige Sprachausgabe ist wieder mit von der Partie: Wenn der Kommentator nach einem gut platzierten Kopfschuss ein tiefes „Headshot!" raunt, dann werden Sie sich auch im Nachfolger wie zu Hause fühlen – versprochen! THOMAS WEISS

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Ich freue mich auf neue Impulse für die Online-Community, viele neue Karten und jede Menge Mods.

Ich gestehe: Mich hat's wieder gepackt. Eigentlich habe ich seit Monaten privat kaum noch Online-Shooter gespielt und hatte gehofft, ich sei endlich „clean". Nichts da. Seit dem Samstagmorgen, an dem die **UT 2k3**-Demo veröffentlicht wurde, bin ich wieder voll dabei. Warum? Weil ich während des Tests mit der Vollversion nur gegen Bots und einige Kollegen spielen konnte. Der wirkliche Spaß aber wartet im Netz. Der beste Beweis dafür? Ich habe unsere Strategie-Koryphäe und **Anno1503**-Süchtige Petra Maueröder einige Male beim Fraggen ertappt. Aber psssst ...

MEINUNG
THOMAS WEISS



Unreal Tournament 2003 wirkt wie ein bewusstseinserweiterndes Mittel.

Wenn es überall bunt blitzt, laut kracht und ich im Rausch der Action kaum noch meine Umgebung wahrnehme, dann ist es so weit: Das typische **UT**-Feeling hat mich wieder gepackt. **Unreal Tournament 2003** lässt vor allem im Multiplayer-Modus das Adrenalin sprudeln, beschleunigt den Herzschlag und wirkt wie eine Droge. Hat man einmal angefangen, möchte man nicht wieder aufhören. Dass sich die Änderungen zum Vorgänger in Grenzen halten und das Spiel keinen Innovationspreis gewinnt, begrüße ich sogar. Denn nichts wurde verschlimmbessert, stattdessen: behutsame Änderungen wie Waffen-Feintuning und zusätzliche Spezialmanöver für noch mehr taktischen Tiefgang. Liebe Leser, ich kann an **Unreal Tournament 2003** nichts Negatives finden, außer vielleicht, dass die Grafik einen schwer zu befriedigenden Hardware-Hunger an den Tag legt. Aber das war doch von vornherein klar, oder?



MODELQUALITÄTEN Mal ehrlich: Kennen Sie ein Spiel, das derzeit eine schönere Grafik auf den Monitor bringt? Wir nicht. Der Preis: extrem hohe Hardware-Anforderungen.



TESTURTEIL
UT 2003
92

ENTWICKLER Digital Extremes	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 49,-	**TERMIN** 04.10.2002
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: acht Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 32, Internet: 32, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.400 – 2.500
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
+ Viel Taktik trotz schneller Action
+ Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten
+ Bombastgrafik
+ Durchdachter Einzelspielermodus
– Enormer Hardware-Hunger

GRAFIK	91%
SOUND	89%
STEUERUNG	92%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	90%
EINZELSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TRIBES 2** oder **BATTLEFIELD 1942** mochten.

IHRE EXPERTEN

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

Industriegigant 2



Wenn sich Züge mit dampfenden Schloten durch die Landschaften schlängeln, an Weichen abzweigen und an Bahnhöfen zum Auf- und Abladen anhalten, dann erinnert **Industriegigant 2** an eine gut ausgebaute Modelleisenbahn-Anlage. Doch dahinter steckt eine umfangreiche Wirtschaftssimulation mit Elementen aus **Transport Tycoon, Railroad Tycoon** und **Der Planer**, die Ihnen einiges an Organisationstalent abverlangt – immerhin wollen mehr als 160 Rohstoffe und Produkte (vom Ölfass bis zum Weihnachtsbaum, von der Wandergitarre bis zum Auto, vom Hamburger bis zum Skateboard) abgebaut, produziert, transportiert, weiterverarbeitet und verkauft werden. Im Zeitraum von 1900 bis 1980 müssen Sie immer auf neue Technologien reagieren – wer kauft noch Ihre alten Holzradios, wenn die Konkurrenz bereits schicke Hi-Fi-Anlagen anbietet? Die von vielen vermisste Ära ab 1980 wird in wenigen Wochen per Add-on nachgereicht.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



HANS SCHILCHER ist der IG-2-Spieldesigner

PC Games: Warum reicht die Spielzeit nur bis 1980?

Schilcher: „Weil wir 1900 beginnen wollten (industrieller Aufschwung) und 1980 eine andere Ära beginnt (Beginn der Elektronik-Ära usw.). So nebenbei kommen wir mit 80 Jahren auf 20 Stunden Spieldauer für ein Endlosspiel – das betrachten wir als optimalen Zeitrahmen."

PC Games: Warum werden die Jahreszeiten nicht grafisch dargestellt?

Schilcher: „Weil das Spiel zu schnell ist. Ist man aus den gröbsten Anfangsschwierigkeiten raus, verwendet man sehr häufig die Zeitrafferfunktion. Damit würden die Bäume pausenlos ihre Blätter verlieren – würde nicht so toll aussehen."

PC Games: Warum kann man nicht mit Computergegnern handeln?

Schilcher: „Weil bei **IG 2** – im Gegensatz zu **Anno 1503** oder **Port Royale** – der Handel ein sehr schnelllebiger wäre. Außerdem soll **IG 2** ja auch hauptsächlich ein Spiel über Produktion, Transport und Verkauf sein. Das sind drei Hauptfeatures, wo wir nicht unbedingt ein viertes Feature dazubringen wollten."

PC Games: Was wird die wichtigste Verbesserung im Add-on?

Schilcher: „Wenn man von zusätzlichen Features wie Überseehandel etc. absieht, dann wohl die nochmal verbesserte Lagersteuerung. Man kann nun für jeden einzelnen Lagerslot festlegen, welche Produkte er annehmen darf."

PC Games: Wird es im **Industriegigant 3** „richtige" 3D-Welten geben?

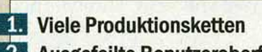
Schilcher: „Das wissen wir noch nicht. Interessanterweise gibt es im **IG 2**-Forum eine Umfrage, ob **IG 3** 3D oder Iso sein soll. Die Mehrheit votiert nach wie vor für Iso. Am wahrscheinlichsten ist eine Mischtechnik. **IG 3** wird auf jeden Fall ganz anders werden. Mit **IG 2** sind wir an einem Scheitelpunkt angelangt, wo es uns keinen Spaß mehr machen würde, das einfach weiterzuführen."

Würden Sie Industriegigant 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen



+	−
1. Viele Produktionsketten	1. Zug-Chaos an Weichen
2. Ausgefeilte Benutzeroberfläche	2. Kein Handel mit Gegnern
3. Schöne 2D-Landschaften	3. Kein Warenaustausch
4. Abwechslungsreiche Missionen	4. Keine Forschung
5. Viele Transportmöglichkeiten	5. Ära reicht nur bis 1980

Die Meinung der PC-Games-Leser:

STEFAN OTTO (17), Schüler aus Chemnitz
„Eine sehr komplexe Wirtschaftssimulation, die durch die vier Jahreszeiten und Erntezeiten mehr Überlegung erfordert. Für Langzeitmotivation ist mit den vielen Karten gesorgt. Einziges Problem sind die sinnlosen Bahnhofseinfahrten mit maximal zwei Gleisen und dass es keine Unfälle gibt, wenn zwei Züge auf einem Gleis fahren."

ROBERT BRAUN (16), Schüler aus Berlin
„Ich finde, **IG 2** ist ein würdiger und gelungener Nachfolger des **IG 1**. Alle entscheidenden Punkte wurden verbessert oder erweitert. Er bietet eine ansprechende Grafik und sehr komplexe Produktionsketten, so dass Fans des Genres und interessierte Neueinsteiger sehr lange Spaß an dem Spiel haben werden."

KEVIN MACZURZAK (17), Schüler aus Aachen
„Man kann noch so viele Schienen verlegen – die Eisenbahnen verknoten sich trotzdem andauernd. Hoffentlich kommt da noch ein Patch, der das Problem löst. Gut gefällt mir die schöne Grafik. Ich könnte den Zügen und Schiffen stundenlang zuschauen. Die vielen Produkte sorgen für viel Abwechslung."

SIMONE STAEDLER (30), MTA aus Hilpoltstein
„**Transport Tycoon** hat mich monatelang beschäftigt, **Der Industriegigant 2** nur ein paar Tage. Die Missionen sind ganz nett, aber wenn man den Dreh erst einmal raus hat, ist die Lösung nur eine Frage der Zeit. Als **Industriegigant**-Veteran finde ich, dass es, abgesehen von den neuen Waren, zu wenig Neues gibt."

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Spiel	Genre	Hersteller
1	- 63%	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
2	▲ 7%	Civilization 3	Runden-Strategie	Infogrames
3	▼ 7%	Port Royale	Wirtschaftssimulation	Big Ben
4	- 5%	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
5	▼ 5%	Die Gilde	Wirtschaftssimulation	Jowood
6	▲ 4%	Fußballmanager 2002	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts
7	- 4%	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
8	▼ 3%	Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	Jowood
9	▲ 3%	C&C: Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts
10	- 3%	Heroes of Might & Magic 4	Runden-Strategie	Infogrames

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



ZÜNDLER Die Sklaven sind die billigste und schwächste Einheit im ganzen Spiel. Aber wehe, sie kommen einer Getreidefarm allzu nahe ...

MUSEL-NINJAS Die Assassinen öffnen Ihren Eroberungsplänen Tür und Tor – im wahrsten Sinne Wortes.







Stronghold Crusader

Der Nachfolger der Burgbausimulation fordert Architekten ebenso wie Echtzeit-Strategen.

Ach, wie schön war's doch daheim. In England gab's noch saftig grüne Wiesen, so weit das Auge reichte, die Fronten waren klar gezogen. Auf der einen Seite Sie als edler Burgherr, auf der anderen Seite die fiesen Belagerer. **Stronghold Crusader** hebt die alte Rollenverteilung auf. Im zweiten Teil der erfolgreichen Burgbausimulation müssen Sie als Baumeister ebenso Ihr Können beweisen wie in offenen Feldschlachten und schwierigen Belagerungen. Im Gelobten Land bauen Sie mit Computerfürsten und menschlichen Mitspielern um die Wette.

Auch für Kreuzritter ist eine brummende Wirtschaft der Schlüssel zum Erfolg. Ausgestattet mit einer Hand voll Steinquadern, ein paar Brettern und einer spärlich gefüllten Speisekammer müssen Sie binnen kurzer Zeit eine funktionierende Infrastruktur aus dem Boden stampfen. Holzfäller und Steinbrüche liefern Baumaterial für neue Betriebe, Mauern und Türme, Apfelplantagen, Rinderfarmen und Getreidefelder sorgen für zufriedene Untertanen. Nur wenn die Teller voll sind, strömen neue Arbeitskräfte in Ihr Reich. Und nur wenn Sie Ihren Bürgern geistigen Beistand in Form von Kirchen und Kathedralen leisten und zur Erbauung nach der Arbeit Schankstuben und Parkanlagen bereitstellen, zahlen Ihre Schützlinge ihren Obolus ohne Murren und Knurren. Ohne eine gut gefüllte Staatskasse gibt es keine Pfeilmanufakturen, keine Schwertschmieden und keine Armee.

Dieses Mal reicht es aber nicht, sich hinter dicken Mauern zu verschanzen. Im Kreuzzug-Modus, dem Herzstück von **Crusader**, treten Sie gegen bis zu sieben weitere Feldherren an, wahlweise menschlicher Natur oder vom PC gelenkt. Jeder ist darauf aus, selbst eine uneinnehmbare Burg zu errichten und die gegnerischen Wälle zu stürmen. Weil Farmland im Gegensatz zum Vorgänger äußerst knapp ist, kommt es schon früh zu den ersten Scharmützeln. Die werden meistens auf freiem Feld ausgetragen, denn Sie können Ihre Festungsmauern nicht mehr beliebig weit ausdehnen. Die guten alten Bogenschützen taugen für solche Echtzeit-Gefechte herzlich wenig, sie sind zu langsam und ohne schützende Zinnen zu verwundbar. Stattdessen beherrschen Ritter, Lanzenträger und Schwertkämpfer das Schlachtfeld. Für die mobile Verteidigung empfehlen sich die berittenen arabischen Bogenschützen, eine der sieben

neuen Einheiten in **Stronghold Crusader**. Im Gegensatz zu den bekannten Truppen brauchen Sie für die Soldaten aus dem Morgenland keine Rüstungsindustrie, sie werden einfach in einem Söldnerlager angeheuert.

Neben der Reiterei sind die Feuerwerfer und mit Fackeln bewehrte Sklaven die interessantesten Frischlinge. Im trockenen Palästina sind Brände zu einer ernsthaften Bedrohung geworden. Flammen breiten sich rasend schnell aus, binnen weniger Minuten kann eine blühende Stadt in Schutt und Asche liegen. Nur mit ausreichend Brunnen und Reservoirs sind Sie vor Feuersbrünsten gefeit. Die vierte neue Einheit geht etwas subtiler vor: Assassinen sind für Ihren Gegner so lange unsichtbar, bis sie sich den feindlichen Wachtposten auf ein paar Meter genähert haben – und dann ist es auch oft schon zu spät, denn die Meuchelmörder können als Einzige Mauern ohne Leitern oder Belagerungstürme erklimmen. Wenn Sie es schaffen, mit einem kleinen Häuflein das Torhaus zu stürmen, öffnen die schwarz gekleideten Gestalten das Portal und lassen Ihre Streitmacht in den Burghof. Die verbliebenen Debütanten glänzen nicht mit solchen Kunststückchen: Die muslimischen Säbelschwinger und Langbogenschützen sind nur ein Ersatz für ihre Kollegen aus dem Abendland und die Steinwerfer taugen weder im Angriff noch in der Defensive viel.

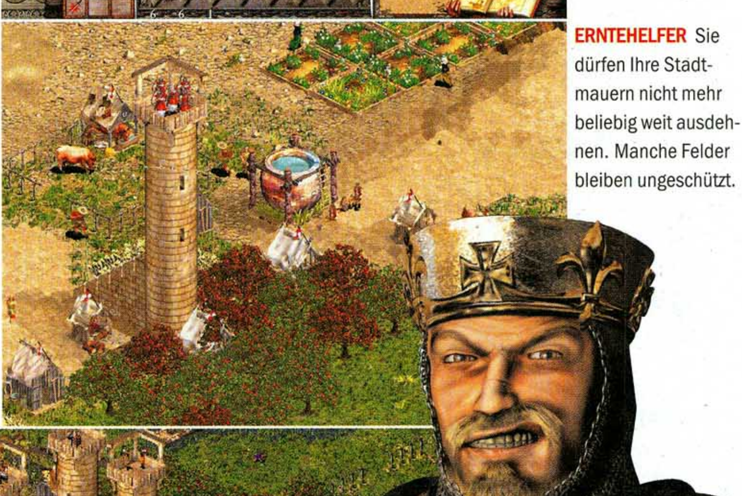
Die Königsdisziplin für jeden Kreuzritter ist die Eroberung der gegnerischen Burgen. Weil abgesehen von den Assassinen sämtliche Soldaten und Gebäude für alle Mitspieler sichtbar sind, bleiben Angriffspläne nicht lange verborgen. Sie müssen Ihre Kriegsmaschinen jederzeit vor einem feindlichen Ausfall schützen – zumindest wenn Sie gegen Opponenten aus Fleisch und Blut antreten. Die Computerbarone sind zwar hervorragende Baumeister, die ihre Festungen in Rekordzeit in den Himmel wachsen lassen, versagen in der Offensive aber kläglich. Die Entwickler haben acht verschiedene KI-Kommandanten zum virtuellen Leben erweckt und jedem

In Palästina ist Bauland knapp und kostbar: Wer sich nicht frühzeitig Ressourcen sichert, gerät schnell ins Hintertreffen.

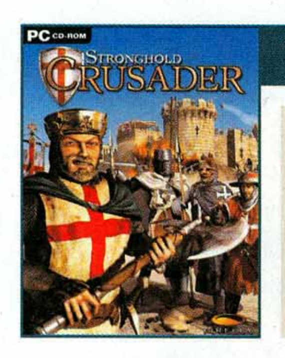


KOMFORTABEL Über dieses Menü erstellen Sie die Kreuzzug-Schlachten, wählen Gegner und Karten aus und schließen Bündnisse.


DER COMPUTERGEGNER wagt nur selten einen Ausfall, um Belagerungsmaschinen anzugreifen.


ERNTEHELFER Sie dürfen Ihre Stadtmauern nicht mehr beliebig weit ausdehnen. Manche Felder bleiben ungeschützt.

EINDRUCKSVOLL Wenn man sie lässt, bauen die Computerfürsten gewaltige Burganlagen. Durch frühzeitige Attacken ersparen Sie sich später die Fleißarbeit, so einen Moloch zu belagern.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 25 Einheiten
- 75 Gebäude, Wehranlagen und Zierobjekte
- 54 Karten für den Kreuzzugsmodus
- Historische Kampagne mit 20 Missionen
- Tutorialmap
- Baut auf die gleiche Grafikengine und das gleiche Spielprinzip wie Stronghold
- Umfangreicher und einfach zu bedienender Szenarioeditor

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Age of Empires 2, Der erste Kaiser
Entwickler:	Firefly Studios
Vom gleichen Entwickler:	Stronghold
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-27822-0
Offizielle Website:	http://www.stronghold.de
Website des Publishers:	http://www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.fireflyworlds.com/
Beste Fansite:	http://www.strongholdmania.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,81/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	DVD-Verpackung mit 35-seitigem Handbuch, 1 CD
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	Circa 20 Stunden

Im Wettbewerb

	Die Siedler 4	Empire Earth	Stronghold Crusader
GRAFIK	**79**	**77**	**68**
Detailreichtum Spielwelt	84	79	62
Detailreichtum Objekte	80	79	65
Vielfalt der Spielwelt	69	73	50
Animation der Objekte	75	85	72
Effekte	50	82	62
SOUND	**81**	**81**	**84**
Musik	82	81	83
Soundeffekte	80	80	78
Stimmen / Kommentar	80	79	82
STEUERUNG	**72**	**80**	**78**
Bedienungskomfort / Navigation	74	85	71
Präzision der Steuerung	75	91	80
Übersichtlichkeit / Perspektive	70	56	52
ATMOSPHÄRE	**75**	**82**	**67**
Spannung / Überraschungen	66	81	67
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	68	80	81
Story / Dialoge / Kommentare	61	85	59
Inszenierung	69	79	62
SPIELDESIGN	**76**	**85**	**60**
Komplexität / Spieltiefe	82	91	70
Einsteigerfreundlichkeit	79	72	79
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	70	73
Verhalten der Computergegner	68	79	61
Innovation	51	75	33
MEHRSPIELERMODUS	**71**	**89**	**88**
Abwechslung der Spielmodi	72	70	71
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	70	75	77
Einstellungsmöglichkeiten	70	90	82
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 06/01 **80**	PCG 01/02 **87**	PCG 11/02 **85**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + Hoher Wuselfaktor
- + Gut animierte Arbeiter
- − Farbarme Grafik
- − Auflösung nur bis 1.024x768

Sound
- + Gute Sprachausgabe
- + Passende Musikstücke
- − Effekte nur ausreichend

Steuerung
- + Hält sich an Echtzeit-Standards
- + Die meisten Aktionen funktionieren intuitiv
- − Einige Menüs unnötig verschachtelt
- − Übersicht geht manchmal verloren

Atmosphäre
- + Historisch passende Truppen
- + Schöne Burganlagen und Städte
- + Kleine Geschichtslektionen
- − Keine Zwischensequenzen

Spieldesign
- + Viele Taktiken im Mehrspielermodus
- + Einsteigerkampagne plus Tutorial
- − KI sehr dürftig
- − Wenig Neues

Mehrspielermodus
- + Größere Karten
- + Höheres Einheitenlimit
- + Kreuzzug-Modus

Motivationskurve




1 Das sieht ja alles haargenauso aus wie der Vorgänger – nur mit brauner statt grüner Farbe.


2 Die vier Mini-Kampagnen sind keine Offenbarung, aber für Einsteiger einen Blick wert.

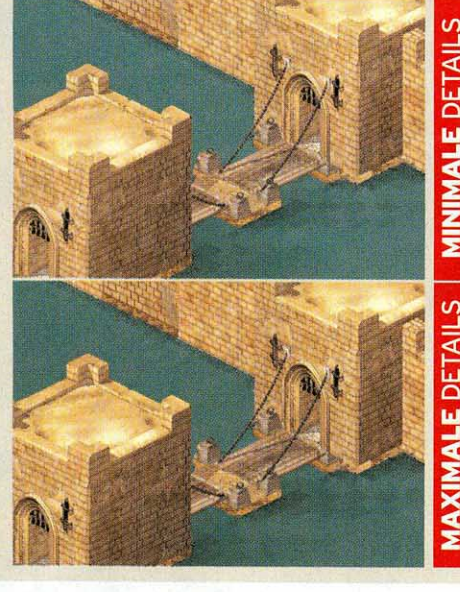


3 Der Kreuzzugmodus macht Laune. Schade nur, dass die Computergegner immer noch nichts taugen.


4 Im Multiplayermodus geht die Post ab. Egal, ob nun zusammen gegen die KI oder kunterbunt durcheinander.

Leistungs-Check

Bei **Stronghold Crusader** läuft Ihr 3D-Chip bestimmt nicht heiß: Landschaft, Objekte und Figuren bestehen aus flachen Bitmaps. Die Systemanforderungen sind dementsprechend niedrig. Nur wenn sich sehr viele Einheiten auf dem Bildschirm tummeln, kann es hin und wieder etwas kurz ruckeln. Tuningoptionen? Fehlanzeige. Sie können lediglich zwischen zwei verschiedenen Auflösungen wählen, 1.024x768 und 800x600.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

MINIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal



GESCHICHTSSTUNDE In fünf neuen Feldzügen spielen Sie die Kreuzzüge nach, erst aufseiten der Kreuzritter, dann aufseiten Saladins.



Lohnt sich der Kreuzzug?

Ob Sie **Stronghold Crusader** unbedingt haben müssen oder besser links liegen lassen (vielleicht zugunsten von **Anno 1503**), hängt davon ab, welcher Spielertyp Sie sind. Eine kleine Entscheidungshilfe.

Sie sind ein regelmäßiger Gast im Battle. net, in Microsofts Zone oder haben bereits den Vorgänger mit Ihren Freunden nächtelang im Netzwerk gezockt? → **Kaufen**	Sie fanden die Aufbaumissionen bei **Stronghold** klasse, konnten sich aber gar nicht damit anfreunden, selbst in die Rolle der Belagerer zu schlüpfen? → **Nicht kaufen**
Haben Sie beim Original nicht eher geruht, bis ganz England unter Ihrer Herrschaft erblühte und laden sich seither jede neue Mission herunter? → **Kaufen**	Sie haben am ersten Teil schnell die Lust verloren, weil Ihnen die Computergegner zu dämlich waren und Lust auf Online-Schlachten haben Sie auch nicht? → **Nicht kaufen**
Sie kennen die Burgbausimulation noch gar nicht, wollen aber endlich mitreden können? Und Geld spielt für Sie auch keine allzu große Rolle? → **Kaufen**	Ganz sicher sind Sie sich nicht, ob **Stronghold** etwas für Sie ist. Am liebsten würden Sie einfach mal reinschnuppern. Und das möglichst günstig. → **Besser das Original zum Budgetpreis**

eigene Strategien und Baustile mit auf den Weg gegeben. Die **Stronghold**-Version von Barbarossa beispielsweise ist ein hervorragender Architekt, dessen Forts von dicken Mauern gesäumt sind. Er lässt sich Zeit, stellt große Ritterarmeen auf und schlägt dann urplötzlich mit allen verfügbaren Männern zu. Der Kalif setzt dagegen auf Verteidigungsringe aus hohen Rundtürmen und Störangriffe mit Fackelträgern oder blitzartige Überfälle mit berittenen Bogenschützen. Für versierte Strategen sind aber selbst die beiden Top-Gegner keine echte Bedrohung, weil sie zu passiv agieren und sich schnell in die Enge treiben lassen. Wer eine Herausforderung sucht, tritt deshalb gleich gegen zwei oder mehr Computerfürsten an. Im komfortablen Kreuzzug-Menü sind Allianzen und Szenarien mit wenigen Mausklicks festgelegt, auch gemischte Partien mit menschlichen und Digital-Feldherren sind möglich.

Neben dem Kreuzzug-Modus mit ganzen 54 Karten stehen Ihnen zwei Kampagnen offen. Die erste umfasst 20 Missionen, die Neulinge in die Geheimnisse des Burgenbaus einführen oder die neuen Kämpfer vorstellen. Veteranen des Vorgängers hält das bestenfalls ein Wochenende bei Laune, obwohl die Aufträge abwechslungsreicher sind als im Original. Mal müssen Sie wie gewohnt eine Stellung halten, mal mit einer kleinen Streitmacht eine gegnerische Festung infiltrieren, dann wieder binnen eines knappen Zeitlimits Waren produzieren. Interessanter ist da schon der Kreuzzug, der Sie durch satte 50 Schlachten schickt, jede schwieriger als die vorangegangene. Je schneller Sie Ihre Gegenspieler von der Karte getilgt haben, desto mehr Punkte füllen am Ende Ihr Konto. Bis zu drei Szenarios dürfen Sie überspringen.

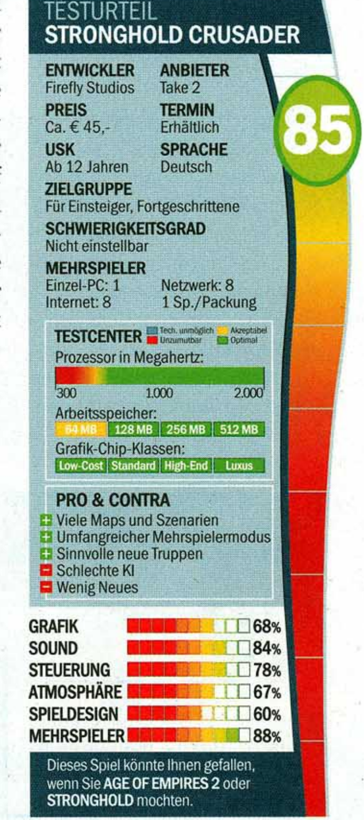
Technische Neuerungen sollten Sie nicht erwarten – **Stronghold Crusader** gleicht dem Original bis aufs Haar. Allerdings haben die Entwickler die Truppen besser ausbalanciert und vor allem die viel kritisierte KI verbessert. So rennen Ihre Angreifer nicht mehr blind durch brennende Teergräben, sondern versuchen, einen Umweg zu nehmen. Leider bleibt es immer noch zu oft beim Versuch. Und wenn die eigenen Bogenschützen mit ihren Brandpfeilen mal wieder den mühsam erbauten Burghof abfackeln, möchte man ihnen am liebsten den Hals umdrehen. Alles in allem sind solche Frusterlebnisse aber seltener geworden. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Ich spiel' lieber Anno 1503 ...

Es gibt Momente, da kommen die Segnungen dieses Jobs mal wieder voll zum Tragen: Zwei Monitore stehen auf dem Schreibtisch – auf einem läuft **Stronghold Crusader** im Mehrspielermodus (Rüdiger ist zum Glück cleverer als die Computergegner in den Missionen), auf dem anderen **Anno 1503**. **Crusader** verliert das nur leicht unfaire Duell – das eine ist bereits erhältlich, das andere erst in zwei, drei Wochen – in fast allen Disziplinen. Allein die Grafik: Sah die **Stronghold**-Welt schon bei Erscheinen nicht gerade umwerfend aus, so verstärken die ewig öden Wüsten noch den Bäh-Effekt, während in **1503** selbst weitläufige Steppen wie aus dem Bilderbuch wirken. **Anno**-Städte und -Burgen sehen aus wie im Playmobil-Prospekt, **Stronghold**-Siedlungen wie mit Lego-Steinen selbstgebaut. Zum Glück punktet **Crusader** bei Kampagnen, Szenarien und beim Kreuzzug-Modus – da haben die Entwickler gegenüber dem Original noch mal richtig Gas gegeben.



TESTURTEIL
STRONGHOLD CRUSADER

85

ENTWICKLER Firefly Studios
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Für Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Viele Maps und Szenarien
+ Umfangreicher Mehrspielermodus
+ Sinnvolle neue Truppen
– Schlechte KI
– Wenig Neues

GRAFIK	68%
SOUND	84%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	88%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES 2** oder **STRONGHOLD** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Für Multiplayer-Fans führt der Kreuzzug ins Gelobte Land.

Ein bisschen frech finde ich es schon, dass Take 2 für **Stronghold Crusader** satte 45 Euro haben will. Die paar neuen Einheiten und Missionen hätten genauso gut in ein Add-on gepasst. Wer den Vorgänger vor allem im Solomodus gespielt hat, sollte sich die Anschaffung dreimal überlegen. Die Muliplayer-Fraktion bekommt mit dem neuen Kreuzzug-Modus aber genau das, worauf sie gewartet hat. Das Burgenbasteln um die Wette macht im Netzwerk nämlich einen Heidenspaß, ob nun gegeneinander oder beispielsweise zu zweit im Clinch mit vier Computerfürsten. So viele sollten es schon sein, wenn Sie eine Herausforderung suchen, denn die automatischen Burgherren haben zwar ein bisschen mehr Grips als im ersten Teil, sind aber immer noch keine Intelligenzbolzen. Richtig gut gefallen mir die Assassinen, die manche langwierige Belagerung ersparen, und die berittenen Bogenschützen, die den Schlachten im Wortsinn mehr Tempo verleihen. Veteranen werden außerdem die vielen kleinen Verbesserungen zu schätzen wissen, etwa dass es nun nicht mehr möglich ist, die eigene Festung bis zum Gegner auszudehnen.

VIDEO

Frontline Attack: War over Europe

SELTEN Die Baracken gehören zu den wenigen Gebäuden des Spiels.

DÜSTER In der Dunkelheit haben unbeleuchtete Einheiten taktische Vorteile.

UNFAIR Infanteristen haben gegen bestens gepanzerte Fahrzeuge stets eine Chance.

Echtzeit-Strategie ganz ohne Ressourcenmanagement.

Kaum zu glauben, aber so etwas ist tatsächlich spannend.

Frontline Attack ist der jüngste Vertreter der zahlreichen Strategiespiele, die auf der **Earth**-Engine basieren. Im Gegensatz zu den inoffiziellen Vorgängern verzichtet das Spiel auf den Basisbau-und-Tankrush-Einheitsbrei und setzt auf umfangreiche Kampagnen mit wenigen Einheiten und null Ressourcen.

Die 24 Missionen sind im Zweiten Weltkrieg angesiedelt und orientieren sich an historischen Feldzügen wie dem Unternehmen Barbarossa oder der Schlacht um Kursk. Deren epische Ausmaße werden auf dem Monitor nicht wiedergegeben, stattdessen sind auf beiden Seiten nur selten mehr als 20 Einheiten zu sehen. Die sind dafür umso wertvoller: Erst nachdem Zwischenziele wie die Eroberung eines Staudamms oder die Vernichtung eines Depots erledigt sind, schickt die Heeresleitung Nachschub – allerdings nur in homöopathischen Dosen. So kann eine einzige verlorene Einheit schon zum Scheitern einer Mission führen, weshalb **Frontline Attack** sehr vorsichtig und überlegt zu spielen ist. Erst im späteren Spielverlauf darf man kleine Stückzahlen an Bunkern und Geschütztürmen bauen, um beispielsweise Luftangriffe abzuwehren. Geld benötigt man dafür nicht, nur im Mehrspielermodus wird das bekannte Ressourcensystem (durch die Besetzung von Minen und Fabriken fließt das für die Produktion benötigte Geld) genutzt. Dieser Modus spielt sich daher erschreckend gewöhnlich.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Die wertvollen Einheiten reagieren nur sehr unwillig auf Befehle des Spielers.

Die umfangreichen Missionen sind sehr spannend und extrem anspruchsvoll geworden, wozu aber leider auch das Briefing einen allzu großen Teil beiträgt: „Marschieren Sie in Richtung der bezeichneten Objekte" reicht als Einweisung in einen stundenlangen Einsatz nicht aus – zumal weit und breit keine Objekte bezeichnet werden. Außerdem reagieren die wertvollen Einheiten oftmals nur sehr unwillig auf Befehle des Spielers, was in Gefechten trotz der ansonsten guten und selbstständigen künstlichen Intelligenz meist deren schmachvolles Ende bedeutet. Wer sich aber mit diesen beiden Punkten abfinden kann, erhält mit **Frontline Attack** ein bedächtiges, aber dennoch spannendes und vor allem innovatives Spiel, das sich durch den steten Nachschubmangel wohltuend von der Masse der Echtzeit-Strategietitel abhebt.

TESTURTEIL FRONTLINE ATTACK

80

ENTWICKLER In Images
ANBIETER Eidos Interactive
PREIS Ca. € 52,-
TERMIN 28. August 2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung



TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Aktuelle Grafik
- \+ Gute KI
- − Sehr träge Panzer
- − Ungenügendes Briefing

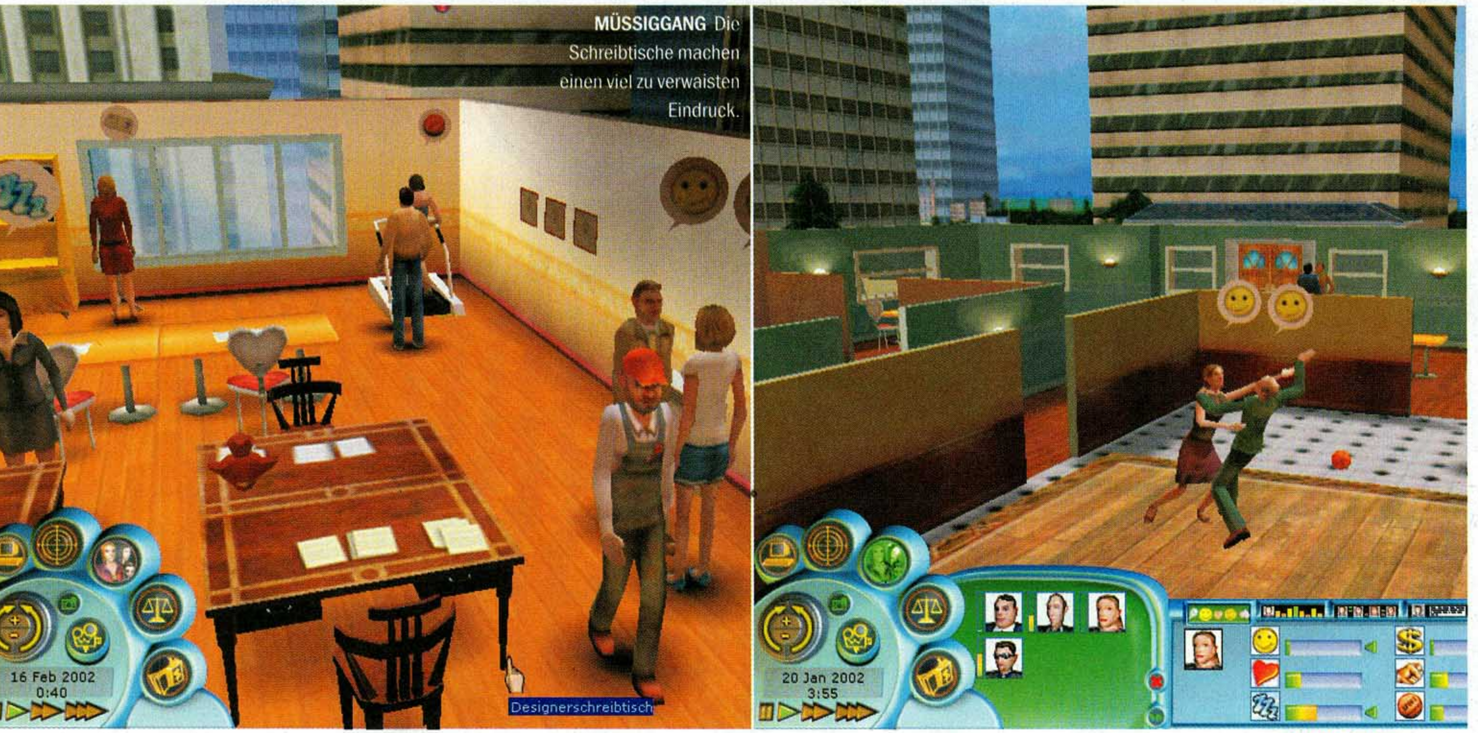
GRAFIK	77%
SOUND	63%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	59%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EARTH 2150 2.0** oder **COMMANDOS 2** mochten.



EA GAMES
www.electronic-arts.de
Glück ist...
ein Haustier zu haben!?
Ein Hund oder
eine Katze können
Chaos bedeuten. Sie
schmeißen den Mülleimer um und
hinterlassen dreckige Tatzen auf deinem
neuen Teppich. Aber sie spielen und kuscheln
auch gerne und können dir helfen, jemanden
kennen zu lernen. In einer neuen, größeren
Nachbarschaft mit tierfreundlichen Cafés, Läden
und Parks kannst du jetzt mit Die Sims™-Tierisch gut
drauf dein eigenes Haustier auswählen. Aber kannst du es
auch kontrollieren im ultimativen Spiel des Lebens?
Die Sims
Tierisch gut drauf
Erweiterungspack
Sims
hot date
Die Sims
Tierisch gut drauf
Für alle Die Sims™-Erweiterungspacks wird zum Spielen
Die Sims™ oder Die Sims™ Deluxe benötigt.

The Partners



MÜSSIGGANG Die Schreibtische machen einen viel zu verwaisten Eindruck.

TANGO FORTE Für die Entspannung zwischendurch gibt es die Tanzfläche.

Waren die Sims das Gegenstück zu Big Brother, **so ist The Partners das Pendant zu Ally McBeal.**

Eine Kanzlei, neun Anwälte, 45 Beziehungen – das ist **The Partners**. Man nahm sich offensichtlich **Die Sims** zum Vorbild, da Grafik, Menüs und Bedienung der beiden Spiele völlig identisch sind. Auch inhaltlich sind deutliche Parallelen zu erkennen: Das Ziel ist ein funktionierendes soziales Netz der Hauptpersonen, wobei die zum Geldverdienen notwendige Arbeit ein unwillkommenes Hindernis und letztendlich eine Nebensache darstellt.

In **The Partners** weisen Sie den per Post ins Haus flatternden Fällen bis zu drei Anwälte zu, die sich (einen Schreibtisch vorausgesetzt) auch sofort an die Bearbeitung machen würden. Doch da sie nicht nur an Erfolg, sondern auch an Kultur, Liebe, Sport und fünf weiteren Bedürfnissen – skurrilerweise nicht an Essen oder Schlafen – interessiert sind, müssen Sie die widerspenstigen Juristen durch einen Mausklick auf den Schreibtisch stets aufs Neue motivieren.

In den drei Kampagnen mit insgesamt 21 Missionen geht es neben dem Arbeiten vor allem darum, das Team sportlicher zu machen, Freundschaften zu knüpfen, das Bildungsniveau zu heben oder Flirts zu verhindern. Rund 180 schlecht sortierte Gegenstände können zu diesem Zweck erworben werden: Erotische Literatur steigert die Libido, Statuen erweitern den Horizont, Basketbälle erhöhen die Fitness und Sofas dienen der Entspannung sowie gesellschaftlichen Interaktionen. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
THE PARTNERS

ENTWICKLER Monte Cristo
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN 05. September
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: – · Internet: – · 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Selbstständige Spielfiguren
+ Einfache Interaktion
– Keine lebenswichtigen Bedürfnisse
– Programmfehler

GRAFIK	70%
SOUND	68%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	-- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **SOFTWARE TYCOON** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER

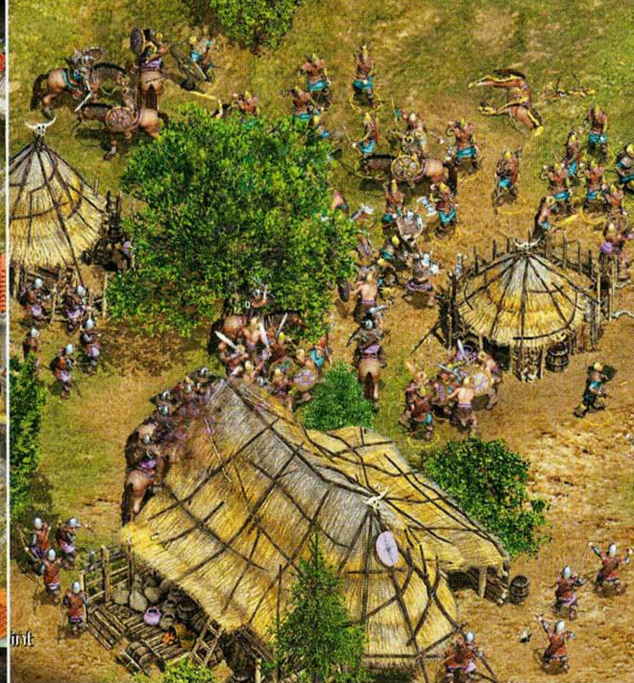
Im Gegensatz zu den Sims hat das Leben dieser Spielfiguren einen Sinn.

Wäre **The Partners** nicht so bugverseucht (die Anwälte neigen zur Unsichtbarkeit, das Programm zum Absturz) und würden die Kampagnen nicht nur mit drögen Textfenstern in Szene gesetzt, das Spielprinzip könnte den Sims glatt den Rang ablaufen. Zwar wird das Leben der Anwälte nicht annähernd so detailversessen gestaltet wie das der Sims, die Missionen entschädigen dafür aber bestens: Im Gegensatz zum Vorbild hat das Leben der Spielfiguren in **The Partners** nämlich einen Sinn. Leider zeigen die Missionen nicht all die Möglichkeiten der Spielidee. Durch den steten Zeitdruck sind eine intensive Auseinandersetzung mit den Eigenheiten der Anwälte und ein zwar tatenloses, aber dennoch kurzweiliges Zuschauen nahezu unmöglich. Sollte man seinem Drang nachgeben, dem Team bei seinem Arbeitstag nur zuzusehen, ist eine Mission kaum noch erfüllbar.

Celtic Kings



PRÄTORIANER Sie kämpfen nicht nur aufseiten der Kelten, auch die Römer brauchen neue Anführer.



WIRRWARR Leider lösen sich die Formationen in Gefechten allzu schnell auf.

Sie sind **halb Echtzeit-Stratege, halb Rollenspieler?** Dann sind Sie der ideale Gefährte für Keltenkönig Larax.

Junge heiratet Mädchen. Teutonen töten Mädchen. Junge schwört Rache. So viel zur Story von **Celtic Kings**. Die Hauptrolle der 50-Stunden-Saga besetzt Keltenfürst Larax, der genau wie in einem Rollenspiel in jedem Scharmützel mit besagten Teutonen, Römern oder wilden Bestien Erfahrungspunkte scheffelt, die ihn im Lauf der Zeit kräftiger und flinker machen. Gut die Hälfte der Spielzeit ist der Vetter von Asterix allein unterwegs und erfüllt Mini-Missionen à la **Diablo**, spürt beispielsweise verloren gegangenen Artefakten nach oder erforscht finstere Höhlensysteme. Die andere Hälfte kommandiert er zusammen mit anderen Helden Armeen aus Bogenschützen, Axtschwingern oder Schwertkämpfern, verwaltet Rohstoffe und hebt frische Truppen aus. So weit, so Echtzeit, allerdings fehlt der typische Basisbau; stattdessen werden gegnerische Gebäude erobert. Die Aufträge wechseln ständig zwischen den Solo-Abenteuern im Rollenspielstil und den Echtzeit-Bataillen hin und her. Oft warten auf einer der gigantisch großen Karten ein Dutzend Aufgaben und mehrere tausend Gegner auf mutige Krieger. Wer mag, kann allerdings im Skirmish-Modus die Adventure-Elemente auch ganz außen vor lassen. Dank Formationen und Spezialkommandos kommen in den 20 Szenarien vor allen Dingen Kämpfernaturen auf ihre Kosten. RÜDIGER STEIDLE



MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Wo bitte geht's zur Front? Ich verliere ständig den Faden.

Ich rechne es den Machern hoch an, dass sie die ausgetretenen Echtzeit-Pfade verlassen haben. Und sie haben es auch tatsächlich geschafft, mich mit der Keltensaga für einige Stunden bei der Stange zu halten. Aber so hübsch ich auch die Grafik finde und so motivierend das „Hochleveln" der Helden auch ist – auf lange Sicht täuscht das alles nicht über die halbgaren Missionen hinweg. Auf den riesigen Karten mit all den Subquests verliere ich ständig den Faden. Was mache ich zuerst? Wo muss ich hin? Es ist mir mehr als einmal passiert, dass ich nach der Hälfte einer Mission festgestellt habe, dass eine andere Reihenfolge wohl besser gewesen wäre. Pech gehabt, da hilft nur noch Spielstand laden. Mit einer besser durchdachten Kampagne hätte aus **Celtic Kings** ein echter Überraschungshit werden können.



Empire Earth
Zeitalter der Eroberungen

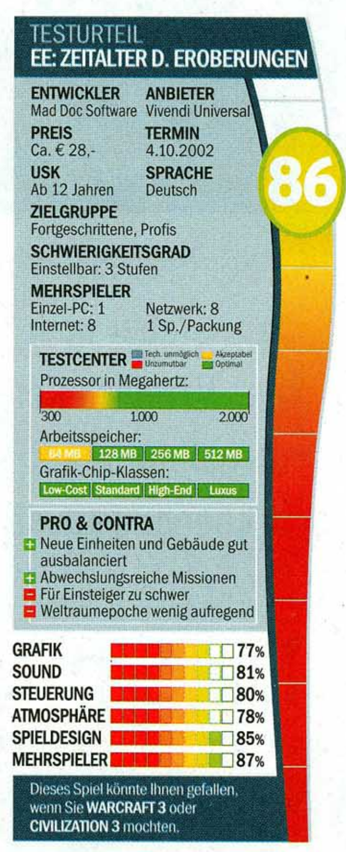
Echtzeit-Strategen blicken mit der **Missions-CD** zurück in die Vergangenheit und in die ferne Zukunft.



BATTLEMECH In der Zukunft beherrschen Kampfroboter das Schlachtfeld.

Es gibt 14 Epochen, über 200 Einheiten, 20 Bauwerke und satte 150 Technologie-Upgrades in **Empire Earth**. Braucht da jemand noch mehr? Alle, die jetzt „Ja!" gerufen haben, will Mad Doc Software mit dem Add-on zum erst kürzlich von **Warcraft 3** abgelösten ehemaligen Echtzeit-König glücklich machen. **Das Zeitalter der Eroberungen** liefert eine weitere Epoche, 18 frische Truppen, sieben neue Gebäude und drei neue Kampagnen. Die interessanteste spielt circa 200 Jahre in der Zukunft, im neuen Weltraumzeitalter. Sie übernehmen die Führung des asiatischen Staatenbundes UFAR, der mit der westlichen Welt um die Herrschaft über den Mars ringt. Dabei kämpfen Sie nicht nur auf dem Planeten selbst mit Kampfrobotern und Lasertürmen, sondern auch im Kosmos mit Raumstationen, Trägerschiffen und Weltraumjägern. Das funktioniert in etwa so wie die Inselschlachten im Hauptprogramm, bringt also spielerisch wenig Neues. Die beiden anderen Feldzüge gehen in der Zeit einen Schritt zurück. Im alten Rom führen Sie Krieg gegen die Teutonen, im Pazifik als amerikanischer Admiral Trägerschlachten gegen die Japaner. Für **Empire Earth**-Süchtige lohnend.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
EE: ZEITALTER D. EROBERUNGEN

86

ENTWICKLER Mad Doc Software	**ANBIETER** Vivendi Universal
PREIS Ca. € 28,-	**TERMIN** 4.10.2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8
Internet: 8 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Neue Einheiten und Gebäude gut ausbalanciert
+ Abwechslungsreiche Missionen
− Für Einsteiger zu schwer
− Weltraumepoche wenig aufregend

GRAFIK	77%
SOUND	81%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARCRAFT 3** oder **CIVILIZATION 3** mochten.

Fussballmanager Fun



PLATT Die 2D-Grafik mag verwöhnten Managern nur ein Grinsen entlocken, die Spielszenen sind aber nach wie vor aufschlussreich.

Weniger ist oft mehr – aber kommen Vereinsleiter auch ohne Würstchenbude aus?

Mit dem **Fussballmanager Fun** gehen die Kicker-Macher von Heart-Line neue Wege. Statt das altbekannte Spielprinzip mit immer neuen Optionen wie Fernsehinterviews oder Ansprachen in der Halbzeitpause zu strapazieren, konzentriert sich die Managersimulation auf scheinbar Wesentliches: Training, Aufstellung, Taktik und Spielerkäufe. Fast alle Geschäftsbereiche können Sie der Automatik überlassen und sich ganz Ihrer Mannschaft widmen. Dabei wirken sich Ihre Aktionen nun wesentlich unmittelbarer aus als noch beim **Kicker Fussballmanager 2**, dessen 2D-Engine für die echtzeitberechneten Begegnungen sorgt. Trainingsresultate etwa sind sofort sichtbar. In Verbindung mit der durchdachten Benutzerführung und den fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden feiern auch Einsteiger schnell Erfolge. Erfahrene Vereinschefs werden natürlich manches Feature des „großen Bruders" **Kicker 2** missen, mit allen wichtigen europäischen Vereinen und Ligen (leider ohne Originallizenz) sind aber trotzdem mehrere Wochen Spaß garantiert. Tipp: Lieber auf **Anstoß 4** oder den **Fußballmanager 2003** warten. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
FUSSBALLMANAGER FUN

ENTWICKLER Heart-Line | **ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 30,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ohne | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 5 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

78

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Schnell durchschaubar
+ Aktionen wirken sofort
+ Echtzeitberechnete Spiele
– Wenige Optionen
– Kleinere Bugs

GRAFIK	45%
SOUND	44%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	29%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KICKER FUSSBALLMANAGER** oder **BUNDESLIGA MANAGER X** mochten.



ADD-ON

Die Sims: Tierisch gut drauf



MENSCHENÄHNLICH Die Tiere haben eigene Bedürfnisse, können aber nicht direkt gesteuert werden.



AUSWAHL Je zwölf Hunde- und Katzenrassen stehen im Tiergeschäft zur Wahl.

Keine Freunde? Einsam? Traurig? Dann muss dringend ein Haustier her!

Das fünfte Add-on für **Die Sims** ist etwas fürs Herz. Da krächzen Papageien die ganze Nacht vor sich hin, Hunde durchwühlen den Garten, Katzen trollen in der Küche herum. Als wenn das nicht schlimm genug wäre, verwüsten Mäuse die Gemüsebeete und die Nachbarin will gemeinsam Gassi gehen. Schmutz und Kosten verursachen die Viecher natürlich ebenfalls, so dass nur echte Tierfreunde „tierisch gut drauf" sein dürften. Oder aber einsame Herzen, denn in der neu eingerichteten Innenstadt mit ihren Parks, Tiergeschäften, Cafés und Wochenmärkten kann man sehr leicht neue Kontakte knüpfen; mitgebrachte Hunde sind dabei ein dankbares Gesprächsthema. Sogar Geld verdienen lässt sich mit den Vierbeinern: Je mehr Tricks und Benehmen Hund oder Katze beigebracht wurde, desto größer sind deren Chancen, auf Wettbewerben hoch dotierte Preise abzustauben. Das Add-on in Zahlen: zwei teils interaktive Charaktere (für Hund und Katze existiert nur der „Gehe zu"-Befehl), 30 tierische Objekte wie eine Hundehütte, 90 weitere Gegenstände für Garten und Café, 30 Grundstücke und 5 Karrieren wie Tierarzt oder Zirkus. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF

ENTWICKLER Maxis | **ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 25,- | **TERMIN** 4. Oktober 2002
USK Ohne | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

71

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

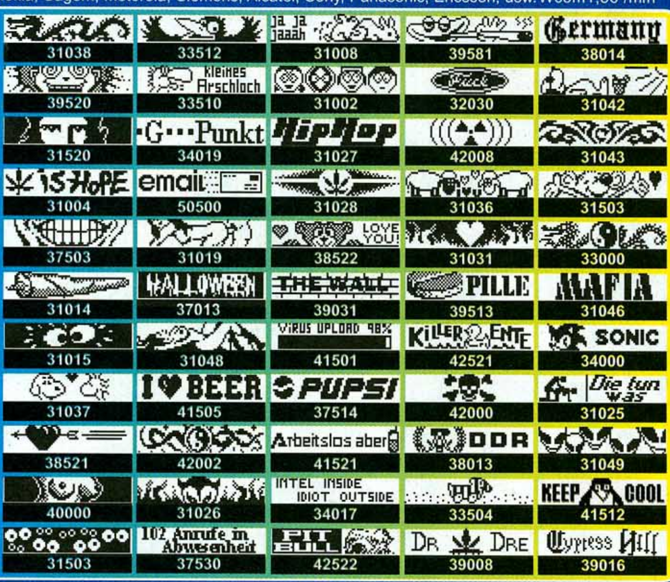
PRO & CONTRA
+ Viele neue Objekte
+ Neue öffentliche Gebäude
– Wenig neue Handlungsmöglichkeiten
– Nur Hund und Katze als Familienmitglied

GRAFIK	61%
SOUND	68%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS: URLAUB TOTAL** oder **DIE SIMS: HOT DATE** mochten.

Handy-Power !

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder als Überraschung zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne **FÜR ALLE HANDYTYPEN** mit Toneditor * z.B. : Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw. Wcom 1,86 /min



Liebes SMS :
90103 Hab Dich lieb !
90127 Ich habe total Sehnsucht nach dir !
90100 Ich habe mich unsterblich in dich verliebt !
90105 Du bist sooo suess !
90108 Du bist mein Stern !
90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte !

Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu Voegeln ?
90220 Morgens ein Joint und der Tag ist Dein Freund !!!
90004 Warnung ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 zu spaet!
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90010 Du nervst GEH STERBEN!!!
90011 Achtung Virus im Handy !

Noch mehr Sprüche :
90222 Wenn dir diese SMS blinkend vorkommt, brauchst du dringend SEX!
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse !
90210 Alter das war ja echt Krass !
90203 Gebt mir ein Handy ich bin wichtig !
90209 Je mehr Frauen ich kennenlerne je mehr liebe ich die Tiere !
90206 Als Gott dich erschuf übte er nur !



Bestell - Hotline: 01908 662681
atalog per Faxabruf : 01805 552997 (12ct/min)
Bestell - Hotline : 0900 515168 (28,16Ats/min)
Bestell - Hotline : 0901 599998 (4,23Sfr/min)

Klingeltöne

artbreaker :
02 Atomic Kitten - Eternal Flame
03 Barcode Brothers/Flute
05 Brothers keeping/Adriano
07 Brandy/Another Day in Paradise
50 Enya/Only Time
05 Daddy DJ-Daddy DJ
11 Crazytown/Butterfly
09 Hermes House B./Country Roads
13 Dante-Thomas/Miss California
14 Depeche Mode/Dream On
15 Destiny's Child/Survivor
12 King Africa/La Bomba
52 Alicia Keys/Fallin
20 Eminen/Stan
54 Alcazar/Crying at the Discotheque
25 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
56 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
28 R.Kelly/Fiesta
31 Nelly/E.I.
26 Limb Biskit/Rollin
11 Kai Tracid/Too many
34 OPM/Heaven is a Halfpipe
35 Public Domain/Operation Blade
01 A Teens/Upside down
37 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
57 Fettes Brot/Schwule Mädchen
59 Mary J. Blige/Family Affair
41 Shaggy/ It wasn't me
42 Shaggy/ Angel
60 Eve feat. Gwen/Let me blow ya mind
61 Linking Park/In the End
62 Jeanette/How it's got to be
63 Die Prinzen/Deutschland
64 O-Town/All or nothing

Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickittchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15513 Kool Save/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15568 Westlife/When you're looking like that
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P./Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi........Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15125 Blank and Jones/DJs

15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15518 Phill Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15520 Roger Sanchez/Another change
15514 Lil' Kim f.Phill C./In the Air tonite

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

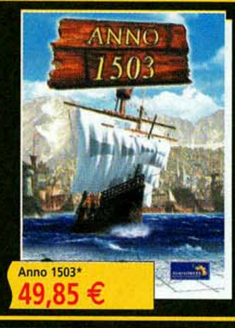
o: Alle Nokia ausser 3110,8110 und 9000, Logo: Siemens C54,S45,ME45, Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210,7110, und 9er Serie. mitteilung:Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6250,6310,6510,8210,8310,8850,8890,Bildmitteilung: Ericsson T20,T29,T39,T65, T68,R520,1XKlingelton: Nokia 3210,6090,6110,6130,6150,8110,8810,5XKlingelton: Nokia 5510,6210,6250,6310,6510,7110,8210,8850, 0,7XKlingelton: Nokia 3310,3330,5210,8310,5XKlingelton:Sagem930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959,Klingelton:Motorolla: 8,T250,T260,V50,V51,V100. Klingeltöne für Handys mit Toneditor*: Eingabe der Noten gemäß Bedinungsanleitung Ihres Handys.

Game it! by electronics boutique

Game it! ciao! DER BESTE GAMESHOP 2001

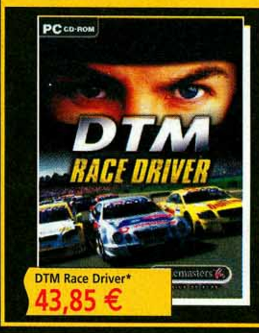
www.game-it.com

Spiel des Monats



Anno 1503*
49,85 €

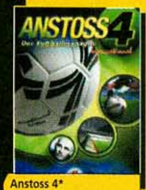
Geheimtipp



DTM Race Driver*
43,85 €



Battlefield 1942
48,85 €



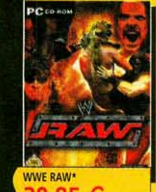
Anstoss 4*
jetzt vorbestellen!



Tom Clancy's - Splinter Cell*
49,85 €



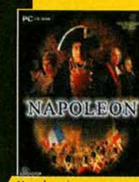
Platoon*
49,85 €



WWE RAW*
39,85 €



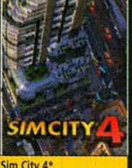
Need for Speed - Hot Pursuit 2*
44,85 €



Napoleon*
29,85 €



RTL Skispringen 2003*
29,85 €



Sim City 4*
48,85 €

PREISKNALLER

Preisknaller ab 0,85 €

Pod: Planet of Death 0,85 €
Tennis Manager 0,85 €
Killer Loop 1,15 €
Stephen King: F13 Ltd. Ed. 1,15 €
FS 747 MS Flightsim. 98 Add On 1,55 €
Abomination 1,85 €
Big Brother - The Game 1,85 €
Chewy - Escape from F5 1,85 €
Conflict Freespace
- Add On Silent Threat 1,85 €
Dethkarz 1,85 €
Excessive Speed 1,85 €
KKND Classic 1,85 €
Peep ! 1,85 €
RTL Euro League Soccer 1,85 €
Siedler 3
- Geh. d. Amazonen (ADDON) 1,85 €
Siedler Hiebe für Diebe 1,85 €
Tonic Trouble 1,85 €
Total verrückte Rallye, Die 1,85 €
Ran Pinball Soccer 2,55 €
Total Air War 2,55 €
Wargasm - Soft Price 2,55 €
Schleichfahrt 2,85 €
Septerracore eV 2,85 €
Syndicate Wars US 2,85 €
Fifa Soccer Manager 3,15 €
Manic Karts 3,85 €
Ran Trainer 3 (SAT 1) 3,85 €
Total Annihilation 4,85 €
Devil Inside 6,85 €
Tomb Raider 4 BOX 6,85 €
Game Gallery Millennium Ed. 7,85 €
Inline Skating* 7,85 €

Preisknaller ab 6,85 €

Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt 9,85 €
Commandos
- Im Auftrag... AK Box 9,85 €
Diablo Classic DVD Verpackung 9,85 €
Everquest Minibox US-Version 9,85 €
Game Hits Vol. 2 9,85 €
Half Life Gunman Chronicles
- komplett EV 9,85 €
RTL Medicopter 2 Add On 9,85 €

PC CD-ROM

1914 - The Great War 36,85 €
Age of Empies 2
- Gold + Strategie Com. MS 46,85 €
Age of Empire 2
- The Conquerors 29,85 €
Age of Mythology* 53,85 €
Age of Wonders 2 43,85 €
Airline Tycoon Evolution XX €
Alien vs Predator 2
- Primal Hunt DV 19,85 €
Aliens vs. Predator 2 dV 39,85 €
Alone in the Dark 4 13,85 €
Anachronox Prem. Coll. 19,85 €
Anno 1503* 49,85 €
Anno 1602
- Königsed. Classic 14,85 €
Anschlag, Der 33,85 €
Anstoss 4* XX €
Aquanox 21,85 €
Arx Fatalis 34,85 €
Baldurs Gate 2 - Das Epos 23,85 €
Ballerburg 19,85 €
Battle Realms
- Winter of the Wolf* 15,85 €
Battlefield 1942 48,85 €
Biathlon 2002 21,85 €
Black & White 19,85 €
Black & White 2 XX €
Blood Omen 2 43,85 €
Breath of Fire 4* 19,85 €
Breed* XX €
C&C Alarmstufe Rot 2 dt 46,85 €
- Megabox 48,85 €
- Renegade 41,85 €
Chaser* XX €
Civilization 3 46,85 €
Civilization 3 Exp. Set* XX €
Comanche 4 classic edA. 23,85 €
Commandos 2 43,85 €
Commandos 2 Classic* 19,85 €
Commandos 2 DVD-ROM 49,85 €
Conflict Desert Storm 43,85 €
Cossacks 41,85 €
- Add-On The Art of War 29,85 €
Crazy Taxi 36,85 €
Cultures 2 39,85 €
Dark Age of Camelot 29,85 €
Das Ding 39,85 €
Defender of the Crown 19,85 €
Delta Force Black Hawk Down* 43,85 €
Desperados 29,85 €
Deus Ex 2* XX €
Diablo 2 Add-On
- Lords of Destruction 29,85 €
Diablo 2 Battle Chest 39,85 €
Diablo 2 EV-Version 29,85 €
Dino Crisis 2* 19,85 €
Disciples 2 - Dark Prophecy DV 39,85 €
Divine Divinity 45,85 €
Doom 3* XX €
Dragon Empires* 43,85 €
Dragons Lair 25,85 €
DSF - Fußb. Mngr. Udo Lattek* 46,85 €
DTM Race Driver * 43,85 €
Duke Nukem
- Forever eV* XX €
- Manhattan Project 27,85 €
Dungeon Siege 43,85 €
Elder Scrolls 3 XX €
- Morrowind edA 45,85 €
Emergency 2* 25,85 €
Emperor
- Schlacht um Dune Classic 13,85 €
Empire Earth Add on 26,85 €
Europa Universalis 2 31,85 €
Far West 41,85 €
Fifa Football 2002 43,85 €
Fifa Football 2003* 44,85 €
Fila World Tour Tennis 35,85 €
Formel 1 2002 (F1 2002) 43,85 €
Freedom Force 39,85 €
Freelancer* XX €
Frontline Attack
- War over Europe 43,85 €
Fußball Champion Quiz XX €
Fussball Manager 2003* XX €
Gabriel Knight 3 13,85 €
Gilde, Die 39,85 €
Gold Games 5 19,85 €
Gold Games 6* 33,85 €
Gore 26,85 €
Gothic 14,85 €
Grand Prix 4 43,85 €
Grandia 2 46,85 €
GTA 3
- Grand Theft Auto 3 43,85 €
- Grand Theft Auto 3 EV 43,85 €
H. Potter u.d.Kammer des...* 48,85 €
Half Life - DV 14,85 €
- Generation V3 23,85 €
- Gunman Chronicles 11,85 €
- Team Fortress 2 US XX €
- Counterstrike - Mods & Maps 12,85 €
Harpoon 4 US* XX €
Harpoon 4* 39,85 €
Heroes of Might & Magic 4 35,85 €
Herr der Ringe
- Multimedia Studio 26,85 €
Herr der Ringe, Der 44,85 €
Hidden & Dangerous 2 US 79,85 €
Hitman 2 - Silent Asassin* 44,85 €
Hotel Gigant 39,85 €
Icewind Dale - Die Saga
+ Herz d.Winters,Box 23,85 €
Icewind Dale 2 39,85 €
IL2 Sturmovik 26,85 €
Imperium Galactica 3* 46,85 €
Industriegigant 2, Der 38,85 €
Jagged Alliance 2.5
- Unfinished Business 16,85 €
Knights & Merchants
- Gold Peasants Rebell 13,85 €
Lucas Arts 10 Adv. dA 17,85 €
Madden NFL 2003 45,85 €
Mafia 45,85 €
Mafia EV 47,85 €
Mafia US 63,85 €
Master of Orion 3 US* 79,85 €
Master of Orion 3* 46,85 €
Mat Hoffmans Pro BMX 29,85 €
Mech Collection V1.0 39,85 €
Mech Warrior 4
- Inner Sphere Add On 16,85 €
Mech Warrior 4 Clan 16,85 €
Medal of Honor
- Allied Assault 39,85 €
- Allied Assault Spearhead* 26,85 €
Medieval: Total War 38,85 €
Might & Magic 9 39,85 €
Monkey Island 4
- Flucht von... CLASSIC 13,85 €
Morrowind dt. 46,85 €
Myst 3 - Exile 27,85 €
Napoleon* 29,85 €
Nascar Racing 2002 26,85 €
NBA 2001 Classic 13,85 €
NBA Live 2003* 43,85 €
Need for Speed - Hot Pursuit 2* 44,85 €
Need for Speed 4
- Brennender Asph. Class. 13,85 €
Neocron 49,85 €
Neverwinter Nights 43,85 €
NHL 2003* 44,85 €
No One Lives Forever
- Game of the Year Ed 19,85 €
No one lives forever 2 46,85 €
Operation Flashpoint 39,85 €
- Between the Lines MD 16,85 €
- Planet of War 13,85 €
- Red Hammer 19,85 €
- Resistance AddOn 29,85 €
Patrizier 2
- Aufschwung der Hanse 23,85 €
- Gold Edition 26,85 €
Platoon* 49,85 €
Port Royale 39,85 €
Praetorians* XX €
Prisoner of War 43,85 €
Project IGI 16,85 €
Project IGI 2 - Covert Strike 43,85 €
Project Nomads XX €
Project Stars 34,85 €
Rainbow Six
- Rogue Spear Platin. Pack 33,85 €
Red Faction Classic 19,85 €
Resident Evil Survivor* 19,85 €
Rollercoaster Tycoon 2* 46,85 €
RTL Medicopter 117, Vol. 3 24,95 €
RTL Skispringen 2002 26,85 €
RTL Skispringen 2003* 29,85 €
Serious Sam 2
- The Second Encounter 15,85 €
Shadowbane 34,85 €
Shogun - Total War Classic 13,85 €
Siege of Avalon
- Collection Vol.1 21,85 €
- Collection Vol.2 19,85 €
Sim City 4* 48,85 €
Sims, Die 39,85 €
- Deluxe Edition* 48,85 €
- Mission - Das volle Leben 16,85 €
- That's Life, Die 12,85 €
- Tierisch gut drauf!* 21,85 €
- Urlaub total (Add-On) 23,85 €
Soldier of Fortune 2 (SOF2) 39,85 €
Soul Reaver 2 Classic* 19,85 €
Specnaz - Project Wolf* XX €
Spiderman the Movie 39,85 €
Star Trek
- Bridge Commander 39,85 €
- Starfleet Command 3* 39,85 €
Star Wars
- Battleground Gold Pack* XX €
- Galactic Battlegrounds 19,85 €
- Galaxies* XX €
- Jedi Knight 2 47,85 €
- Starfighter 39,85 €
Stronghold Crusader 43,85 €
Stronghold Deluxe 29,85 €
Sudden Strike 2 43,85 €
Sudden Strike Gold Ed. 29,85 €
SWAT 4* XX €
Syberia 39,85 €
Tactical Ops 35,85 €
Taz Wanted* 29,85 €
Team Factor 46,85 €
The Partners 33,85 €
Tom Clancy's
- Ghost Recon Coll. Ed. 36,85 €
- Rainbow Six Raven Shield* XX €
- Splinter Cell* 49,85 €
Tomb Raider 6 - Angel of...* 49,85 €
Tony Hawks Pro Skater 3 33,85 €
Total Victory
- Sudden Strike 2 Add-On 16,85 €
Total War 2
- Add on Sudden Strike 17,85 €
Train Simulator (MS) 53,85 €
Tropico - Paradise Island (Add-On) 12,85 €
Tropico Gold 25,85 €
Ultima Online
- Gametime Code 36,85 €
- Lord Blackthorne's Reve. 26,85 €
Unreal - Episode 2* 46,85 €
Unreal Tournament 2003 48,85 €
Virtua Tennis 36,85 €
Warcraft 3 43,85 €
- inkl. T-Shirt (ltd.) 46,85 €
Wer wird Millionär 3. Ed.* 29,85 €
Werner
- die Rache des Igels lim.Ed. 13,85 €
Wildlife Park* 36,85 €
Wings 19,85 €
Wizardry 8 ev 41,85 €
World Sports Cars* XX €
World War 2
- Frontline Command* XX €
- Panzer Claws* XX €
WWE Raw* 39,85 €
Yager* XX €
Z2 Steel Soldiers 13,85 €
Zanzarah - Das verborgene Portal 37,85 €
Zidane Football Gen. 26,85 €
Zoo Tycoon - Dino Digs Add on 24,85 €

Unsere Bestelladresse für Deutschland
• Post: Game it! • Electronics Boutique AG
D-87488 Betzigau
• Telefon: 08 31 - 57 51 57
• Telefax: 08 31 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.

Unsere Bestelladresse für Österreich
• Post: Game it! • Electronics Boutique AG
A-6691 Jungholz
• Telefon: 0 56 76 - 83 72
• Telefax: 0049 831 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.

• Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten bei Nachnahme: Für BRD und AT 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - AT: 4,45 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

NEU!!! Bestellen per SMS! Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System *Leerzeichen* vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für Anno 1503: "PC Anno 1503" an 72866 senden. Folgende Systeme möglich: PC. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

PC Anno 1503
per SMS an 72866

- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar
- XX: Preis bei Drucklegung unbekannt
- rot markierte Artikel: **Top-Artikel**
- blau markierte Artikel: **Top-Neuerscheinungen**

Helplines:
Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).

PC-Games: 01 90 - 87 32 68 24
Konsolen-Games: 01 90 - 87 32 68 25
Computer: 01 90 - 88 24 19 33
Internet: 01 90 - 88 24 18 84


AquaNox 2
REVELATION


30 packende


El Topo's Asylum
photorealistische
High End 3D


massive


KRASS
ENGINE


WWW.AQUANOX-REVELATION.COM


JoWooD



THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



Markus Wilding, PR Manager bei Take 2

PC GAMES: Gab es denn Probleme mit der echten Mafia?

Wilding: „Ich glaube nicht, dass sich die echte Mafia mit Computerspielen beschäftigt. Jedenfalls haben wir bis jetzt keine Pferdeköpfe in unseren Betten gefunden ..."

PC GAMES: Gibt es Fortsetzung oder Add-on?

Wilding: „Momentan arbeiten die Entwickler an den Konsolenumsetzungen, danach ist eine Fortsetzung oder ein Add-on möglich. Konkrete Pläne dafür gibt es allerdings noch nicht."

PC GAMES: War für das Spiel nicht ein Multiplayermodus angekündigt?

Wilding: „Bei einem Spiel wie **Mafia** ist es wesentlich aufwendiger, einen Multiplayermodus zu integrieren als bei einem herkömmlichen 3D-Shooter. Leider hat es der Multiplayermodus nicht mehr in das fertige Spiel geschafft, ansonsten hätte sich **Mafia** nochmals um einige Monate verzögert. Es ist aber durchaus noch möglich, dass er in der ein oder anderen Form erscheinen wird."

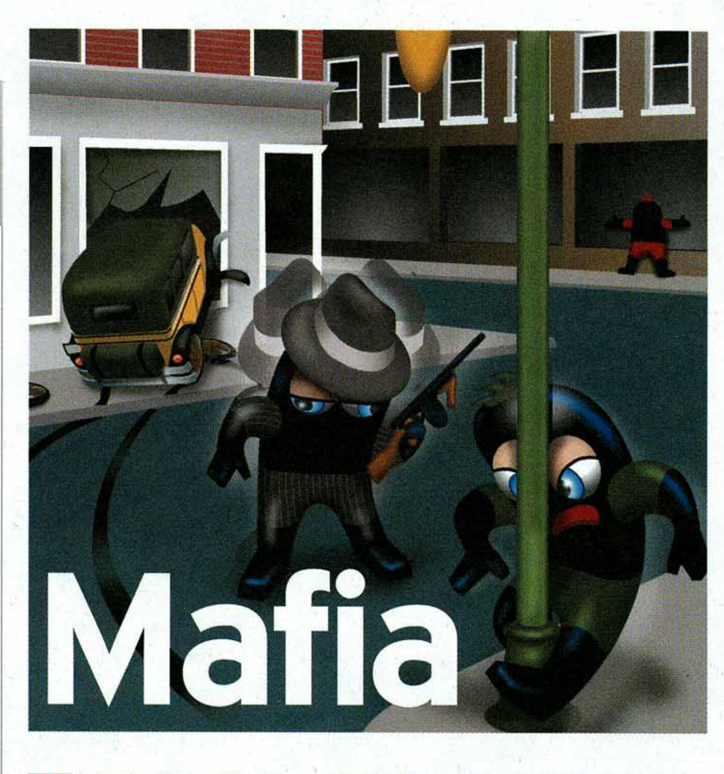
PC GAMES: Wie konnte es zu solch eklatanten KI-Mängeln kommen?

Wilding: „Als eklatant würde ich die Mängel nicht bezeichnen, aber es stimmt schon, dass sich insbesondere Tommys Mitstreiter manchmal ein bisschen klüger anstellen könnten. Die Programmierung von Team-KI gehört zu den größten Herausforderungen der Spiele-Entwicklung und in einem umfangreichen und komplexen Spiel wie **Mafia** kann es schon einmal zu ‚Aussetzern' kommen."

Würden Sie Mafia weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Mafia

Mit dem Gangster- und Moral-Epos um Familie, Ehre und Verbrechen ist Take 2 eines der bemerkenswertesten Spiele in diesem Jahr gelungen. In **Mafia** ist es nicht zuletzt aufgrund der hervorragenden Grafik und der überzeugenden Simulation einer lebendigen Welt gelungen, die Grenze zwischen Spiel und Film noch mehr verschwimmen zu lassen. Vermisst haben die PC-Games-Leser nur einen Mehrspielermodus und eine glaubhaftere Intelligenz der Computer-Charaktere. Deren Verhalten führte manchmal zu skurrilen Szenen, wie sie unser Zeichner etwas überspitzt auf den Punkt zu bringen versucht hat.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1,55
Animationen	1,60
Kommentare/ Sprachausgabe	1,79
Soundeffekte	1,90
Musik	1,99
Steuerung	2,12
Langzeitmotivation	2,13
Innovationen	2,18
Einsteigerfreundlichkeit	2,33
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,48

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Geniale Grafik
2. Lebendige Stadt
3. Deutsche Sprachausgabe
4. Film-Atmosphäre
5. Gute Steuerung

–
1. Mängel in der KI
2. Hohe Hardwareanforderungen
3. Fehlender Mehrspielermodus
4. Zu geringe Sichtweite
5. Wenig Handlungsfreiheit

Die Meinung der PC-Games-Leser:

PAUL SCHARNAGL (19), DARMSTADT
„Alles ist so, wie ich mir es erhofft habe, bis auf die Tatsache, dass der MP-Modus fehlt. Ich finde das Game einfach nur geil. Super Grafik, geile Story, perfekte Physik, und abwechslungsreiche Missionen. Ganz klar der Hit des Jahres. Nur schade, dass die Gegner manchmal nur da stehen und warten, bis man sie entweder erschießt oder wegläuft."

LENNART CORNELSEN (21), WARENDORF
„Da ist er nun, der härteste Konkurrent von **GTA 3** und er spielt sich doch komplett anders. Alleine das Gefühl beim Autofahren unterscheidet sich grundlegend. Nebenbei bekommt der Protagonist aber wenigstens mal den Mund auf. Insgesamt eine anspruchsvolle 'Simulation', die spätestens auf den zweiten Blick Spaß macht!"

CHRISTOPH RIEK (23), HEILBRONN
„Man kann es kaum erwarten, die Story weiterzuspielen. Selbst wenn manche Missionen schwer sind, bleibt man motiviert. Die Gegner-KI hätte besser sein können. Es kommt ab und zu vor, dass einem die NPCs einfach in die Schussbahn laufen. Leider ist auch die Sichtweite nicht optimal, wie zum Beispiel bei **GTA 3**. Aber sonst gibt es nichts zu bemängeln."

CHRISTIAN BEER (16), PLANEGG
„**Mafia** fesselt leider nicht von der ersten Minute an. Wer will schon fünf Leute durch die Stadt kutschieren, wenn er sich ein Action-Adventure gekauft hat!? Was war ich enttäuscht ... Zu unrecht, denn nach zwei Stunden ging es richtig los, spektakuläre Verfolgungsjagden, wilde Schießereien und schöne Frauen, wie ein Film, spannend und fesselnd! Gangsterherz, was willst du mehr?"

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	-	31%	GTA 3	Action-Adventure	Take 2
2	NEU	23%	Mafia	Action-Adventure	Take 2
3	-	14%	Half-Life: Counter-Strike	Ego-Shooter	Vivendi Universal
4	▼	8%	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Ego-Shooter	Activision
5	▲	7%	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Codemasters
6	-	6%	Deus Ex	Action-Adventure	Eidos
7	▼	5%	MoH: Allied Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts
8	▲	3%	C&C Renegade	Ego-Shooter	Electronic Arts
9	▼	2%	Soldier of Fortune 2 (dt.)	Ego-Shooter	Activision
10	▲	2%	Unreal	Ego-Shooter	Infogrames

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Battlefield

Mit Bazookas, Fliegern, Booten und Panzern kämpfen fünf Nationen einen **Krieg der Kumpels** um Flaggen, Frags und die Krone der Team-Taktik.

Nicht Waffen gewinnen die Schlachten in **Battlefield 1942**, sondern Teamgeist. Der Taktik-Shooter setzt voll auf Multiplayer-Teamwork. Zwei Mannschaften, Achsenmächte und Alliierte stehen sich auf 16 geschichtsträchtigen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs gegenüber, vom ägyptischen El Alamein über Guadalcanal im Pazifik bis nach Berlin. Dort toben sich bis zu 64 Freizeitsoldaten entweder in Deathmatches oder Capture-the-Flag-Partien aus oder stürzen sich in einen virtuellen Eroberungsfeldzug. Der „Conquest" getaufte Spielmodus ist das Filetstück der Online-Ballerei. Wer sich in **Unreal Tournament 2003** an den Domination-Levels versucht hat, kennt das Prinzip. Jede Partei muss ihre eigenen Stützpunkte beschützen und gleichzeitig versuchen, die gegnerischen zu erobern. Der Kampf tobt so lange, bis entweder eine Partei die gesamte Arena kontrolliert oder all ihre „Tickets" verliert. Solange dieses Konto gefüllt ist, werden Spieler nach einer kurzen Auszeit wiedergeboren, wenn sie auf dem Feld der Frags eine Kugel oder eine Granate erwischt. Jeder Verlust kostet Punkte. Erobert die gegnerische Fraktion zu viele Festungen, nähert sich das Guthaben rapide dem Nullpunkt.

Zu Beginn jeder Schlacht suchen Sie sich eine von fünf Spielerklassen aus: Sanitäter, Sturmtruppler, Pionier, Aufklärer oder Panzerfaustschütze. Jeder schleppt seine eigene Ausrüstung und seine eigenen Pflichten mit sich herum. Der Sani beispielsweise ist als Einziger in der Lage, Verwundete zu heilen, gewinnt aber in Feuergefechten mit seiner schwachbrüstigen Maschinenpistole keinen Blumentopf. Der Kundschafter hat mit seinem Scharfschützengewehr schon bessere Karten, soll aber vor allem mit seinem Fernglas der Artillerie





KATZENFUTTER So nahe kommen Sie Panzern nur selten. Gegen den deutschen Tiger hat unser Sherman wenig Chancen, den Kollegen im Hintergrund hat's schon erwischt.



ROMANTISCH Würden die Motoren nicht so dröhnen und die Explosionen nicht so krachen, könnte man auf den malerischen Pazifikinseln glatt in Urlaubsstimmung kommen.

Ziele zuweisen. Sie sind nicht nur in gewohnter Ego-Shooter-Manier zu Fuß unterwegs. Was **Battlefield 1942** von **UT 2003** und Kollegen abhebt, sind die Fahrzeuge. Ganze 34 Vehikel, vom T-34-Panzer bis hin zum ausgewachsenen Flugzeugträger, warten auf Kommandanten. Egal ob Sie als Pionier oder Medizinmann unterwegs sind, Sie können sich jederzeit hinters Steuer klemmen oder eines der zahlreichen Geschütze besetzen. An Bord eines Schlachtschiffs warten beispielsweise neben den Hauptgeschützen eine Reihe Flugabwehrkanonen auf Bedienmannschaften, jeder B-17-Pilot freut sich über einen zielsicheren Heckschützen. Dabei müssen Sie kein Simulationsveteran sein, um mit einem amerikanischen Sherman-Tank durchs Feld zu pflügen. Die Entwickler haben Action vor Realismus gestellt. Einen Jeep zu lenken ist beinahe so einfach, wie auf Schusters Rappen durch die Schützengräben zu traben. Lediglich die Luftwaffe fordert erfahrene Käptns – über den Wolken leistet ein tauglicher Flightstick einfach bessere Dienste als die übliche WASD-Tastatursteuerung. Auch die Waffen unterliegen eher den Regeln der Hollywoodphysik als der realen Welt. Eine Walther-Pistole trifft auch auf 200

Wenn die bunten Fahnen wehen

Am Anfang war das Deathmatch. Und es ward gut. Aber irgendwann war's dann auch mal genug mit dem ewigen Jeder-gegen-jeden. Abwechslung brachte vor über sechs Jahren die **Quake**-Mod **Team Fortress**, der Urahn von **Battlefield 1942**. Wir zeichnen die Evolution nach.



Team Fortress
Entstehungsjahr: 1996

Verdienst: Machte das in den Staaten beliebte Geländespiel Capture the Flag zum Quasi-Standard für Multiplayer-Modi in Ego-Shootern. Einsatzziel: Gegnerische Flagge klauen und zur eigenen Basis bringen, eigene Fahne verteidigen. Setzte als eines der ersten Actiongames auf verschiedene Spielerklassen mit eigenen Fähigkeiten.



Starsiege Tribes
Entstehungsjahr: 1999

Verdienst: Mit dem Hoverpanzer durch riesige Außenlevels pflügen und dabei mit drei Dutzend Online-Kriegern um Flaggen, Ruhm und Ehre kämpfen, das gab's bis dahin noch nicht. Die Wahl der Waffen war eine Wissenschaft für sich: Leichte Rüstung, beweglich, aber kleine Wumme, oder doch die Dicke Bertha mit der Panzerweste.



Battlefield 1942
Entstehungsjahr: 2002

Verdienst: Das „virtuelle Schlachtfeld", das schon seit Jahren in den Werbeprospekten aller möglichen Spieleentwickler herumspukt, wird in **Battlefield 1942** zum ersten Mal Wirklichkeit. Der bisherige Klassenprimus **Operation Flashpoint** kann in dem Umfang nicht mithalten, zumal ihm die Multiplayer-Performance fehlt.

Der längste Tag

Begleiten Sie unseren Testspieler „[PCG]-SiegOr" bei seinem ersten Einsatz als Online-Soldat auf einem offenen Internet-Server, wo er in der Schlacht auf Wake Island für die Kaiserlich Japanische Armee ins Feld zieht.

1



Auf ins Gefecht!
Wo ist der Feind? Auf der Insel da drüben? Was mache ich dann hier auf dem Flugzeugträger? Und wo sind überhaupt die Flieger? Na gut, dann hüpf ich eben zu L337 | H4X0R ins Landungsboot, der weiß bestimmt, wo's langgeht.

2



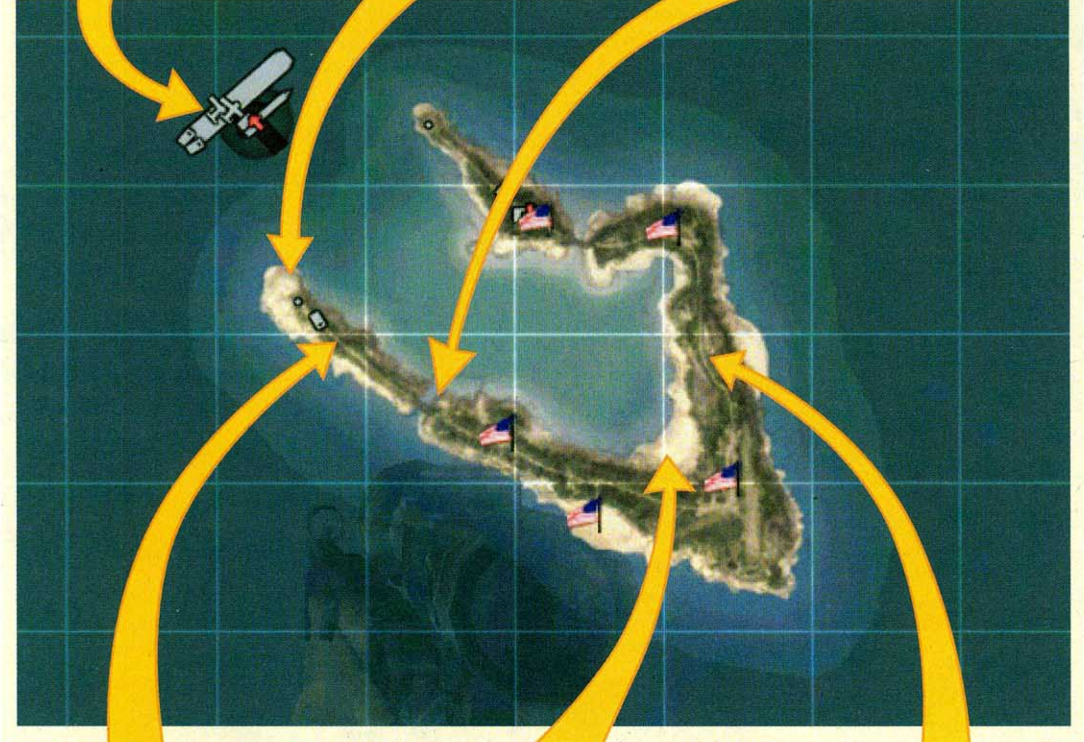
Hurra, wir sind gelandet!
Na ja, beinahe jedenfalls. Ich komme nicht aus dem Boot raus. H4X0R kriegt die Bugklappe nicht auf. Bin wohl doch nicht der einzige Rekrut hier. Ich würde ihm ja sagen, wie's geht, aber wo ist die Taste zum Chatten ... ?

3





Es pfeift, es kracht und es wird Nacht.
Irgendein blöder Flieger hat mir ein paar Pfund TNT auf den Zeh geworfen. Na warte, ich will Rache! Sobald die Auszeit vorbei ist, klemme ich mich hinter das Flugabwehrgeschütz auf dem Träger und dann geht's rund.



4



Diesmal gehörst du mir ...
Nimm das! Harr, da geht er runter. „[PCG]-SiegOr hat einen Teamkameraden auf dem Gewissen"? Oh-oh. Woher soll ich das denn auch ahnen, da oben sehen die Dinger alle gleich aus. Aber Spaß hat's schon gemacht.

5



Ich bin auf Wake Island!
Und nicht nur das, ich habe sogar einen Panzer! Hat mich zwar ein weiteres „Sorry, ich dachte, du wärst beim anderen Team!" gekostet, aber was soll's? Jetzt steigen mir die anderen wieder aufs Dach ...

6



Tschuldigung! Sorry! Tut mir leid!
Panzerfahren ist gar nicht so einfach. Mit dem Bremsweg wäre das Ding beim ADAC glatt durchgefallen. Tja, da sind die Kollegen von der Infanterie wirklich platt. Ich glaube, ich übe erst noch mal weiter im Offline-Modus.

Achsenmächte

Die Fahrzeuge und Flieger der Achsenmächte. Nicht abgebildet: Flugzeugträger, Schlachtschiff, Zerstörer, U-Boot und Landungsboot.

Bf 109

Kübelwagen

Meter Entfernung noch ins Schwarze – vorausgesetzt, Sie zielen gut. Mit verkrampftem Abzugsfinger ballern Sie bestenfalls die Umrisse Ihres Ziels in die Luft, egal ob Sie nun einen MG-Stand bedienen oder mit dem Sturmgewehr auf die Pirsch gehen. Noch ein paar Gläser mehr Zielwasser müssen Sie trinken, wenn Sie als Panzerschütze oder im Geschützturm eines Zerstörers mit den großkalibrigen ballistischen Waffen schießen. Die Projektile rasen in hohem Bogen auf ihre Opfer zu, ähnlich wie bei der Flak-Cannon in **UT 2003**.

Am besten üben Sie das vor Ihrem ersten Online-Einsatz in der Solo-Kampagne. Die schickt Sie der Reihe nach aufseiten der Sowjets, Deutschen, Amerikaner, Japaner und Briten durch alle 16 Schlachten. Zwar motiviert **Battlefield 1942** nicht mit Zwischensequenzen oder einem Ligamodus wie **UT 2003**. Auch sind die Bots, die in dem Offline-Feldzug die echten Internetkrieger ersetzen, nicht gerade die Hellsten. Aber Sie lernen die Karten kennen, und das ist die halbe Miete für einen erfolgreichen Hobby-Soldaten. Denn die Maps unterscheiden sich sowohl optisch als auch spielerisch stark voneinander. Battleaxe beispielsweise ist ein sehr kompaktes Wüstenschlachtfeld, im Prinzip eine

Alliierte

Die Fahrzeuge und Flieger der Alliierten. Nicht abgebildet: Flugzeugträger, Schlachtschiff, Zerstörer, U-Boot und Landungsboot.



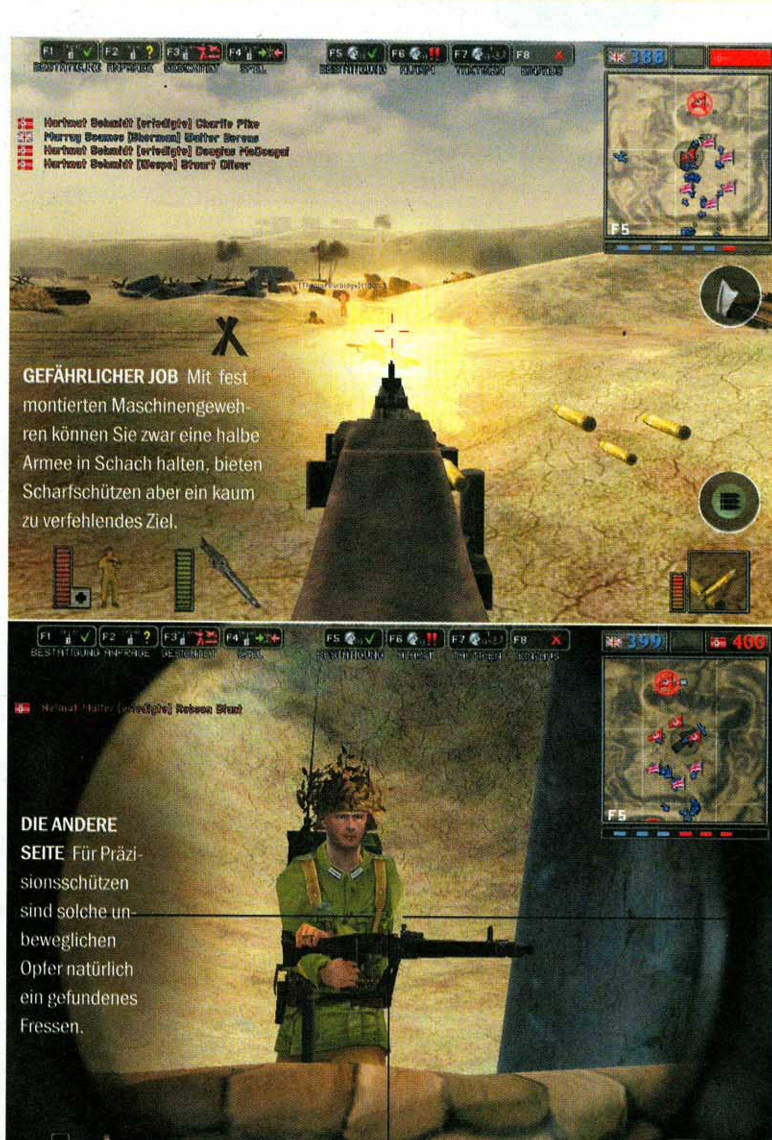




Arena, umsäumt von Sanddünen und gespickt mit Stacheldrahtsperren und Bunkern. Auf der weiten, offenen Steppe nahe Tobruk können sich Panzer dagegen so richtig austoben; wer hier zu Fuß gehen muss, sollte die virtuelle Blasensalbe nicht vergessen. Manchmal ist das Kräfteverhältnis ausgeglichen. Etwa in der Operation Market Garden (Die Brücke von Arnheim), wo sich der Ausgang der Schlacht in der Mitte des Spielfelds entscheidet. Ein andermal hält eine Seite sämtliche Stellungen besetzt, während die Gegnerfraktion alles daran setzt, den Verteidigern ihre Festungen binnen eines knappen Zeitlimits abzujagen. Iwo Jima ist so ein Fall: Die japanische Armee hat sich auf der Insel eingegraben, die angreifenden US Marines bringen dafür die dickeren Wummen in Form eines Schlachtkreuzers mit.

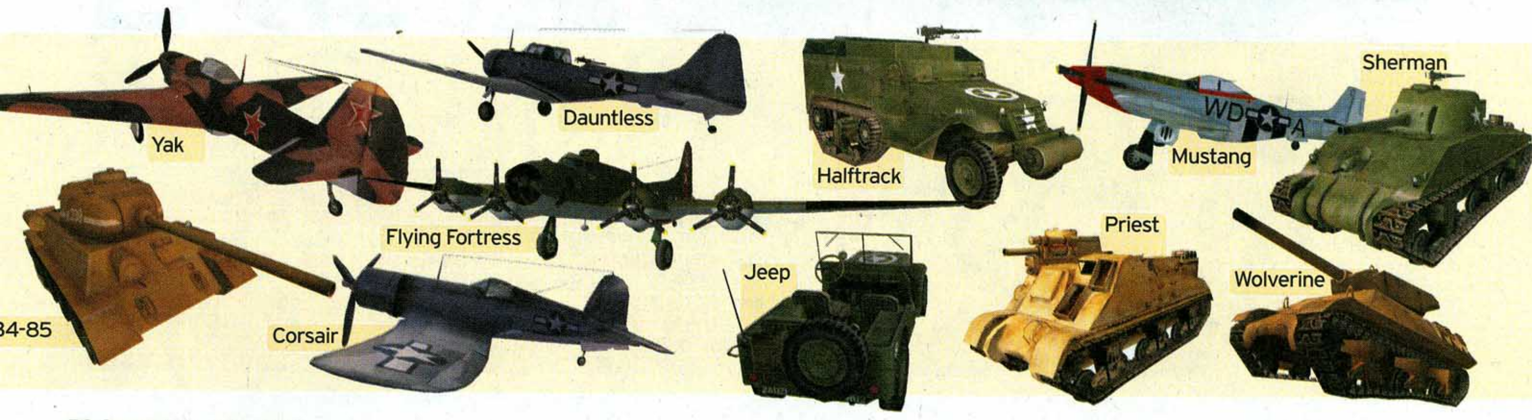
Ortskundige haben noch weitere Vorteile. Es kann Digi-Leben retten, den Weg zum nächsten Arzneischrank oder zur nächsten Munitionskiste zu kennen. Ebenfalls nicht unwichtig ist es zu wissen, wo wann welcher Nachschub ankommt. Abgeschossene Flieger, versenkte Boote und geknackte Panzer werden in regelmäßigen Abständen an den Stützpunkten ersetzt. Wer dann nicht in der Nähe ist, geht bis zur nächsten Verstärkung leer aus. Das macht offensive Taktiken gleich doppelt so wichtig, denn eroberte Flaggen bringen nicht nur Punkte, sondern sind oft auch der einzige Zugang zu besserer Ausrüstung. Ist die Stellung in sowjetischer Hand, spawnt ein T-34 auf dem Schlachtfeld, kontrollieren die Deutschen das Areal, steht an der Stelle demnächst ein Tiger-Panzer. Sie können übrigens durchaus als Brite einen deutschen Kübelwagen fahren oder als Amerikaner einen japanischen Torpedobomber fliegen. Nicht dass es einen großen Unterschied machen würde – abgesehen von dem riesigen B-17-Bomber hat jedes Vehikel eine (fast) gleichwertige Entsprechung auf der Gegenseite.

So leicht der Einstieg versierten Actionfans auch fällt, so schwer ist es doch, die Gefechte zu koordinieren. Zwar können alle Mitspieler über ein umfangreiches Funkmenü Meldungen absetzen, etwa vor Scharfschützen warnen oder zum Sturm auf die feindliche Basis blasen. In der Praxis bricht aber auf offenen Servern im Internet regelmäßig Chaos aus. Da prescht die halbe Mannschaft an die Front, ohne die eigenen Flaggen zu verteidigen, ein paar balgen sich um einen Platz im Panzer, andere beharken mit der Artillerie die



GEFÄHRLICHER JOB Mit fest montierten Maschinengewehren können Sie zwar eine halbe Armee in Schach halten, bieten Scharfschützen aber ein kaum zu verfehlendes Ziel.

DIE ANDERE SEITE Für Präzisionsschützen sind solche unbeweglichen Opfer natürlich ein gefundenes Fressen.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 34 Vehikel, davon 8 Schiffe, 10 Flugzeuge, 14 Landfahrzeuge
- 17 Handfeuerwaffen plus stationäre Geschütze
- 16 Maps, allesamt Freiluft-Areale
- Vier Spielvarianten: Deathmatch, Team-Deatchmatch, Capture the Flag und Conquest
- Einzelspielermodus mit Bots als Teamkameraden und Gegner

Zahlen & Fakten

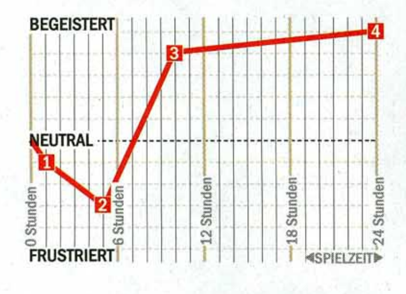
Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Tribes 2, Counter-Strike, Team Factor, UT 2003
Entwickler:	Digital Illusions
Vom gleichen Entwickler:	Codename Eagle, Rally Masters, Pinball Illusions
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.battlefield1942.com
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.dice.se/
Beste Fansite:	http://www.bfcentral.com/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (€1,21/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	;-)

Im Wettbewerb

	Tribes 2	Counter-Strike	Battlefield 1942	Pro & Contra
GRAFIK	**70**	**72**	**85**	+ Hochdetaillierte Modelle + Butterweiche Animationen + Sehr große Karten, hohe Sichtweite – Teils sehr künstlich wirkende Texturen
Detailreichtum Spielwelt	65	71	77	
Detailreichtum Objekte	69	69	89	
Vielfalt der Spielwelt	65	88	88	
Animation der Objekte	70	78	87	
Effekte	62	50	81	
SOUND	**73**	**70**	**83**	+ Gute bis sehr gute Soundeffekte – Sprachausgabe eher durchwachsen
Musik	74	--	78	
Soundeffekte	79	70	83	
Stimmen / Kommentar	65	20	79	
STEUERUNG	**70**	**95**	**83**	+ Völlig frei konfigurierbar + Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur – Flugzeugsteuerung mit Joystick besser
Bedienungskomfort / Navigation	59	88	87	
Präzision der Steuerung	79	95	79	
Übersichtlichkeit / Perspektive	78	95	90	
ATMOSPHÄRE	**70**	**61**	**86**	+ Atmosphäre der Levels + Zeitgemäße Waffen und Vehikel – Keine Zwischensequenzen – Physik-Engine teils unglaubwürdig
Spannung / Überraschungen	81	82	81	
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	86	88	77	
Story / Dialoge / Kommentare	--	--	--	
Inszenierung	80	67	84	
SPIELDESIGN	**80**	**82**	**85**	+ Hohe Spieltiefe durch taktische Vielfalt + Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten – Kein Tutorial
Komplexität / Spieltiefe	90	84	95	
Einsteigerfreundlichkeit	56	30	60	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	65	--	80	
Verhalten der Computerfiguren	75	--	79	
Innovation	80	84	67	
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**87**	**88**	+ Die meisten Maps sind gut ausbalanciert + Waffen gut ausgeglichen – Kommunikation unzureichend
Abwechslung der Spielmodi	81	79	77	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	85	87	
Einstellungsmöglichkeiten	80	88	81	
TEST-AUSGABE:	PCG 06/01	PCG 06/01	PCG 11/02	
WERTUNG:	**80**	**84**	**87**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) · Besser als die Vergleichsspiele (grün)

Motivationskurve





1 Tutorial? Fehlanzeige! **Battlefield 1942** wirft Sie einfach ins kalte Wasser. Nicht alles wird sofort klar.



2 Wo geht's lang? Das erste Online-Gefecht ist pures Chaos. Ohne Headset fallen Absprachen schwer.



3 Als Mitglied eines eingeschworenen Teams ist **Battlefield 1942** ein völlig neues Spiel. Die Spannung steigt.



4 Mit zunehmender Spieldauer wachsen die eigenen Fähigkeiten und damit auch der Spielspaß.

Leistungs-Check

Um **Battlefield 1942** mit maximalen Details in hoher Auflösung genießen zu können, sollten mindestens anderthalb Gigahertz und eine Geforce4 Ti Ihren Rechner antreiben. Achten Sie darauf, die Sichtweite nicht zu weit zu reduzieren, sonst fallen Sie Heckenschützen zum Opfer, ohne sie zu sehen. Die Refractor-2-Engine setzt eine T&L-Karte voraus, mit TNT 2, Kyro 2 und Voodoo 5 stürzt das Spiel sang- und klanglos ab.



WAS IST WAS? T = Technisch unmöglich · U = Unzumutbar · A = Akzeptabel · O = Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Geforce256	U	U	A	A	A	A	U	U	A	A	A	A	U	U	U	A	A	A
Geforce2 MX	U	U	A	A	A	A	U	U	A	A	A	A	U	U	U	A	A	A
Kyro II	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Radeon 32 DDR	U	U	A	O	O	O	U	U	A	A	O	O	U	U	U	A	A	A
Voodoo 5	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Geforce2 GTS	U	U	A	O	O	O	U	U	A	A	O	O	U	U	U	A	A	A
Geforce2 Pro	U	U	A	O	O	O	U	U	A	A	O	O	U	U	U	A	A	A
Geforce2 Ultra	U	U	A	O	O	O	U	U	A	A	O	O	U	U	U	A	A	A
Geforce3	U	U	A	O	O	O	U	U	A	O	O	O	U	U	A	O	O	O

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Geforce256	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Geforce2 MX	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Kyro II	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Radeon 32 DDR	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Voodoo 5	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Geforce2 GTS	U	U	U	U	A	A	U	U	U	U	A	A	U	U	U	U	U	U
Geforce2 Pro	U	U	U	U	A	A	U	U	U	U	A	A	U	U	U	U	U	U
Geforce2 Ultra	U	U	U	U	A	A	U	U	U	U	A	A	U	U	U	U	U	U
Geforce3	U	U	U	U	A	A	U	U	U	U	A	A	U	U	U	U	U	U



SPANNUNG STEIGT Halbkettenfahrzeuge und Landungsboote bringen große Eingreiftrupps schnell an die Front. Manche Schlachtfelder sind einfach zu weit zum Laufen.

NACHSCHUB In solchen Kisten gibt's frische Munition, ein Verbandsschrank ist meistens auch nicht weit.

GESTÄNDNIS Bei den Herren auf diesem Gruppenfoto handelt es sich ausschließlich um Bots. In richtigen Online-Matches bekommen Sie Ihren Gegner selten so unmittelbar zu Gesicht.

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER

Counter-Strike? Was ist das?

„Jungs, ich bräuchte mal eben einen Tiger bei der Mühle. Und zwar ein bisschen dalli!" Wer sich auf das Teamwork einlassen und seine eigene Statistik auch mal Statistik sein lassen kann, den wird die Atmosphäre von **Battlefield 1942** überwältigen. Eben kauere ich noch hinter dem Baum, während rechts und links die Granaten des T-34 einschlagen, dann trifft endlich die Kavallerie in Gestalt von Kollege Steidles Panzer ein und schießt mir einen Fluchtweg frei. Es sind Situationen wie diese, die mich immer wieder auf die **Battlefield**-Server locken. Und dort kann ich mich über mangelnde Abwechslung nun wirklich nicht beklagen: Die Levels lassen viel Spielraum für immer neue Taktiken – ob ich nun eine Stalinorgel hinter die feindlichen Linien manövriere oder einen genialen Platz zum Snipern suche. Das einzige kleine Problem: Für den maximalen Spaß sollten schon 20 gleichwertige Spieler am Start sein. Und die Bots kann man getrost in die Tonne treten.

eigenen Leute. Hier hätte Digital Illusions gut daran getan, beispielsweise einen Anführer zu ernennen, der etwa auf einer Übersichtskarte Ziele vorgeben kann, ähnlich wie in **Tribes 2**. Wenn ein Team aber eingespielt ist und sich optimalerweise über Headsets absprechen kann, werden Online-Partien zu absoluten Krimis.

Technisch gibt's an **Battlefield 1942** wenig zu meckern. Gut, im direkten Vergleich mit **UT 2003** zieht die Grafik den Kürzeren, einem **Counter-Strike** sind die toll animierten Soldaten, die detaillierten Fahrzeuge und nicht zuletzt die weiten Schlachtfelder aber meilenweit voraus. Allerdings sollten Sie schon High-End-Hardware unter der Rechnerhaube haben, wenn Sie die ganze Pracht in Auflösungen oberhalb der 1.024er-Grenze genießen wollen (siehe auch Seite 188). Besonders die KI-Soldaten verbrauchen eine Menge Rechenpower. Wie viel CPU-Zeit die Pappkameraden spendiert bekommen, lässt sich netterweise regeln. Einzig der Netcode könnte noch etwas Tuning vertragen; erst mit einem ISDN- oder DSL-Anschluss werden Sie an **Battlefield 1942** so richtig Freude haben.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Verzeihen Sie die Ausdrucksweise, aber Battlefield r0x0rZ! (Übersetzung: Ist toll!)

Seit dem Urahn **Team Fortress** hat mir die Multiplayer-Flaggenhatz nicht mehr so viel Spaß gemacht wie in **Battlefield 1942** – dagegen kann selbst **UT 2003** nicht anstinken. Es geht nichts darüber, mit einer eingespielten Mannschaft in eine B-17 zu klettern und das Schlachtfeld bei El Alamein von oben aufzurollen. Und dann im Tiefflug zur Fallschirmjäger-Attacke ... Dabei ist es ganz egal, ob ich nun mit einem Tiger-Panzer über die Schützengräben rumple, als Heckschütze in einer japanischen Val sitze oder als Sani Verwundete heile, bei der riesigen Auswahl an Waffen, Fahrzeugen und Maps ist für jeden etwas dabei. Schade nur, dass Electronic Arts im Betatest nicht alle Kinderkrankheiten kuriert hat. So haben einige Levels noch deftige Balancing-Probleme (Berlin ist für die Sowjets gegen ein eingespieltes Axis-Team fast nicht zu gewinnen), die Spielphysik wirkt manchmal wie von einem anderen Planeten und mit vielen Mitspielern kann es selbst im Netzwerk zu spürbaren Lags kommen. Aber ich bin mir sicher, das kriegen die Entwickler mit den ersten Patches hin – und dann ist **Battlefield 1942** ein nahezu perfekter Team-Shooter.



TESTURTEIL
BATTLEFIELD 1942

87

ENTWICKLER Digital Illusions	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 64
Internet: 64 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 · 1.000 · 2.000

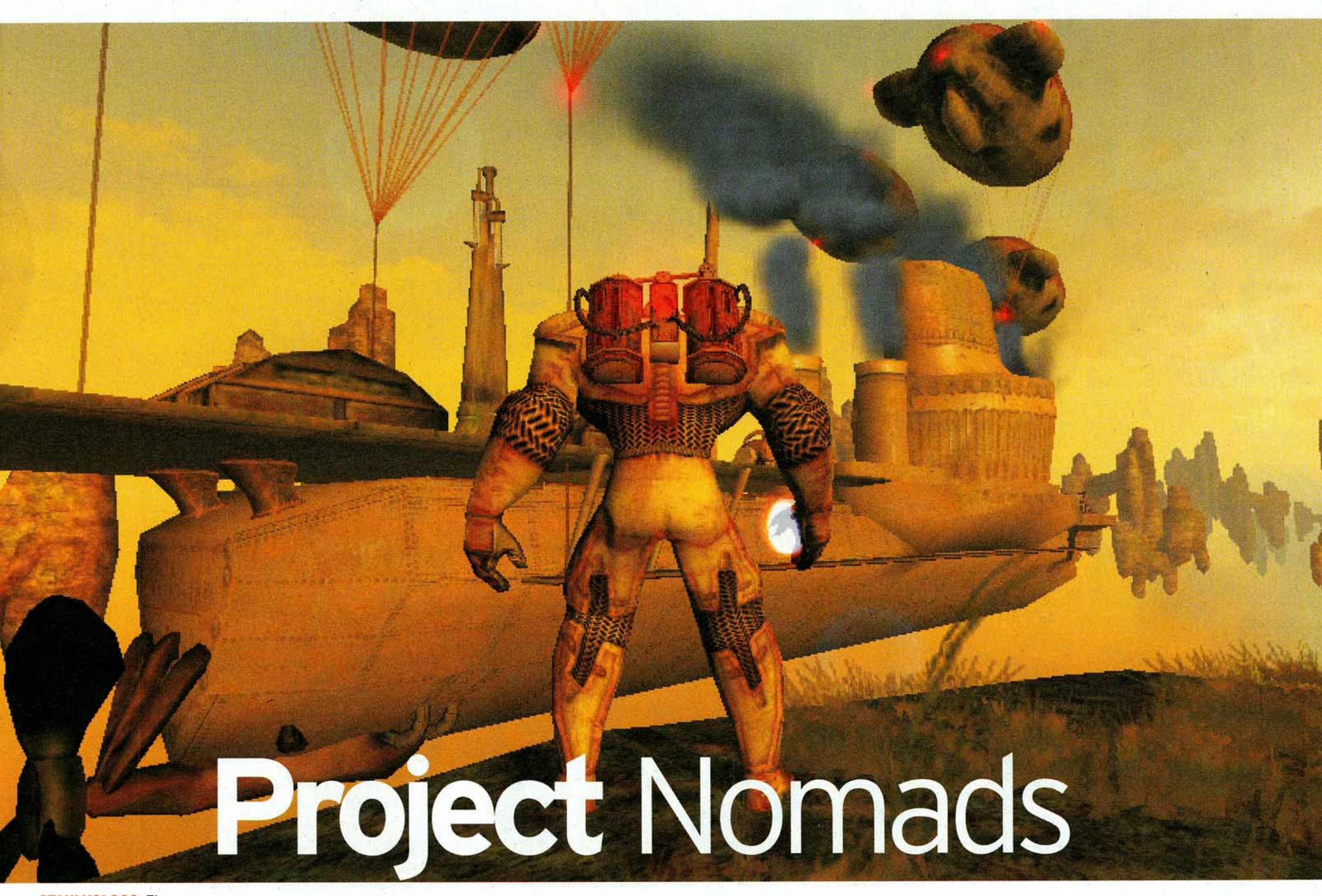
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Geniale Schlachtfeld-Atmosphäre
- \+ Echtes Teamwork
- \+ Viele taktische Möglichkeiten
- \+ Vielzahl an Waffen und Vehikeln
- − Balancing noch nicht ganz perfekt

GRAFIK	85%
SOUND	83%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	85%
EINZELSPIELER	67%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **TRIBES 2** mochten.



Project Nomads

STAHLKOLOSS Einige der Nomaden genannten Zivilisten haben einen Ozeandampfer zur fliegenden Festung ausgebaut.

Lust auf etwas fast Neues? **Auf vertraute Spielideen, wie Sie sie noch nie gesehen haben?** Vorhang auf für den Genre-Mix Project Nomads!

Ein Planet ist explodiert. Warum er das tat – nun, wen interessiert das? Hauptsache, dass auf den in der Atmosphäre schwebenden Gesteinsbrocken noch immer Leben möglich ist. Diverse Bevölkerungsgruppen haben einige der Inseln genannten Felsen mit Kraftwerken und Antrieben ausgerüstet und machen das, was sie schon vor der Katastrophe taten: Sie kämpfen um Macht. Der Spieler macht da keine Ausnahme, allerdings ist er (abgesehen von einem Ratschläge gebenden Geist) ganz auf sich alleine gestellt.

Zu Beginn befindet sich die Hauptfigur auf einer leeren Insel. Aus der Verfolgerperspektive steuert man sie durch idyllische Wälder und Ruinen, führt atemberaubend weite Sprünge aus und fliegt mit dem Raketenrucksack über die unendlichen Abgründe. Auf der Insel findet man zunächst besagten Geist, der erzählt, dass das hellblaue Ding neben ihm ein Artefakt sei. Mit diesem Bauplan aus der guten, alten Zeit kann man auf den zehn Bauplätzen der Insel einen Navigationsturm bauen, sonst aber nichts. Um ein anderes Gebäude wie beispielsweise ein Kraftwerk, einen Geschützturm oder ein Artefakt-Lager zu errichten, muss man weitere Artefakte suchen. Da diese auf der eigenen Insel nicht zu entdecken sind, fliegt man die Insel zum nächstgrößeren Felsbrocken, wo einige Baupläne versteckt sind.

Schon in der nächsten der insgesamt 34 Missionen trifft man auf seine Gegner: ein hochgerüstetes Volk, das sogleich mit Jagdflugzeugen und Bombern angreift. Wer der Automatikfunktion nicht traut, kann jederzeit in eines seiner Geschütze oder Flugzeuge steigen und die Feinde selber vom Himmel holen – oftmals ist es aber ratsam, während eines Angriffs von Gebäude zu Gebäude zu rennen und diese zu reparieren oder neu zu errichten. Sind erst einmal die feindlichen Flugzeuge besiegt, sollte eine Gegenoffensive schnellstmöglich die Energieversorgung der gegnerischen Produktion und Verteidigung vernichten. Wird ein Bauwerk zerstört oder abgerissen, dann ist die zum Bau aufgewendete Energie verloren, das zugrunde liegende Artefakt bleibt aber meist erhalten und kann wieder verwendet werden. Dank dieser Tatsache lässt sich die kleine Insel zu einem gefährlichen Flugungetüm ausbauen: In einem Gebäude namens Artefakt-Presse lassen sich mehrere Baupläne zu einem neuen Bauplan kombinieren – hier ist Ausprobieren gefragt, denn eine Rezeptliste wird nicht mitgeliefert.

Project Nomads fühlt sich dank der Verfolgerkamera und der Hauptfigur wie ein Action-Adventure an, die Kämpfe würden hingegen auch einem reinen Actionspiel gut stehen, letztendlich ist es aber ein Strategiespiel. Für die

SELBSTLOS Dieser Geist führt in Story und Bedienung ein und ist ein steter Begleiter der Spielfigur.

BOMBIG Mit wenigen Bombenabwürfen können diese Flugzeuge eine ganze Insel zerstören.

ADVENTURE Mit dem Doppeldecker ist man auf der Suche nach dem Endgegner, doch der hat sich gemeinerweise verbarrikadiert.

WINZIG Auf der kleinen, grasbewachsenen Insel muss der Spieler schlagkräftige Waffensysteme installieren.

rund vierzig Gebäudetypen stehen gerade einmal zehn Bauplätze zur Verfügung, von denen bereits die Hälfte mit der Grundausstattung Kraftwerk, Navigationsturm etc. belegt ist. Man hat also die Qual der Wahl, ob man auf Geschütze, Raketen, Flugzeuge oder eine Mischung daraus setzt – jede Alternative spielt sich völlig anders.

Technisch setzt **Project Nomads** neue Maßstäbe – jedenfalls im Genre der Echtzeit-Strategie. Da wogen Bäume im Wind, Vogelschwärme ergreifen die Flucht, wenn sich die (leider nicht allzu gut animierte) Spielfigur nähert, und der Tag-und-Nacht-Rhythmus sorgt für spektakuläre Lichteffekte. Auch die Steuerung ist nahezu vorbildlich: Eine Dreitastenmaus und die Cursortasten reichen für die Bedienung aus. In dem Bemühen, eine möglichst einfache Oberfläche zu gestalten, wurde sogar auf Menüs und Buttons verzichtet. Ob man nun einen Doppeldecker fliegt, einen Geschützturm bedient oder sich an den Kombinationsmöglichkeiten der Artefakt-Presse probiert, stets geht die Bedienung völlig intuitiv von der Hand. Lediglich der Verzicht auf die in solchen Spielen üblichen Seitwärtsbewegungen der Figur sorgt gelegentlich für Verwirrung.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Mit der geringen Anzahl an Bauplätzen ist Radon Labs ein wahrer Geniestreich gelungen.

Im tiefsten Inneren ist **Project Nomads** ein Echtzeit-Strategiespiel. Das Spielprinzip wurde aber dermaßen stark umgebaut, dass es kaum noch als solches zu erkennen ist. Wie in **Battle Zone** lenkt man seine Geschicke aus der Perspektive einer einzelnen Einheit, wie in **Urban Assault** kann man jederzeit in eine seiner Kampfeinheiten einsteigen. Richtig neu ist eigentlich nur die geringe Anzahl an Bauplätzen, aber hiermit ist Radon Labs ein wahrer Geniestreich gelungen. Einerseits muss man genau planen, wie man seine grundsätzlich zu kleine In sel situationsgerecht mit den unterschiedlichsten Systemen ausrüstet, andererseits sind dadurch die spielspaßmordenden Tankrushes unmöglich geworden – nur selten wird man mehr als drei Flugeinheiten gleichzeitig in der Luft haben. Erstaunlicherweise verkommt **Project Nomads** dennoch nicht zu einer langweiligen Schachpartie: Die Kämpfe sind stets actionreich, fair und haben unvorhersehbare, aber dennoch nachvollziehbare Ergebnisse.

TESTURTEIL
PROJECT NOMADS

81

ENTWICKLER Radon Labs	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** 27. 09. 2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8
Internet: 8 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 450 — 1.000 — 2.000

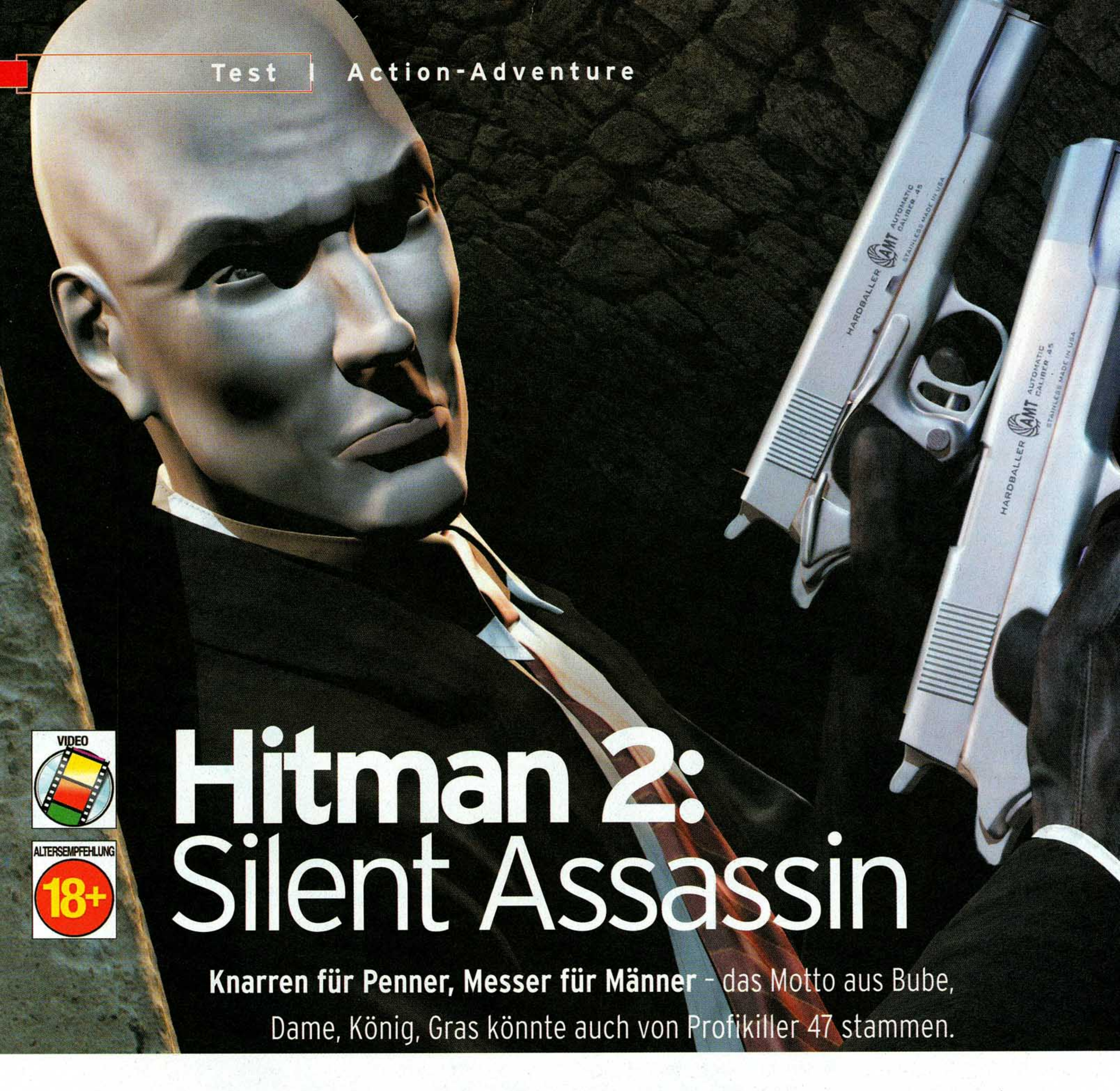
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Innovative Spielidee
- + Schöne Grafik
- + Ergonomische Steuerung
- − Alberne Hintergrundgeschichte
- − Linearer Spielverauf

GRAFIK	83%
SOUND	74%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	81%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **URBAN ASSAULT** oder **BATTLE ZONE 2** mochten.



Hitman 2: Silent Assassin

Knarren für Penner, Messer für Männer – das Motto aus Bube, Dame, König, Gras könnte auch von Profikiller 47 stammen.

Wenn Auftragsmörder von der Midlife-Crisis heimgesucht werden, kann das verheerende Folgen haben. Tobias Rieper alias 47 hat vom Leute-um-die-Ecke-Bringen die Schnauze voll, zieht sich in ein sizilianisches Kloster zurück und tauscht dort Schrotflinte mit Gartenkralle. Das perfekte Exil, wäre da nicht die örtliche Mafia. Die entführt nämlich kurzerhand den Pater der Kirche und fordert von 47 einen ganzen Batzen Geld. Geld, das der Hitman nicht hat. Und so bleibt dem Profikiller a. D. gar nix anderes übrig, als die Pistolen zu ölen, das Messer zu wetzen und bei seiner alten Agentur durchzuklingeln. Leute um die Ecke bringen ist eben immer noch ein verflixt lukratives Geschäft …

47 ist kein gewöhnlicher Killer – er hat Stil. Dazu gehört nicht nur die perfekt gebundene Krawatte, sondern auch eine gehörige Portion Finesse. Blindwütiges Ballern ist nicht sein Ding, er mag es leise und heimtückisch. Via Laptop gibt ihm die Agentur vor jeder der 20 Missionen das Zielobjekt bekannt und unterstützt ihn mit Karten, Fotos und Videos. Wie er letztendlich an die zu eliminierende Person herankommt, bleibt dem Spieler überlassen. Wenn er einen Paten in dessen malerischer Villa umlegen soll, kann er natürlich mit gezückter Pistole durch die Vordertür hereinschneien und aus allen Rohren feuern. Weit wird er auf diese Weise allerdings nicht kommen – ein paar gegnerische Salven und der Hitman ist Geschichte. Viel erfolgversprechender ist da schon eine Verkleidung. Ob er sich dazu den Postboten, einen Lieferanten oder einen Leibwächter, der gerade mal für kleine Bodyguards muss, schnappt, ist eigentlich egal; **Hitman 2** bietet immer eine ganze Reihe von Lösungsmöglichkeiten an. Zu rabiaten Methoden sollten Sie allerdings nur greifen, wenn es gar nicht anders geht. Der Anzug des toten Leibwächters mag Ihrem eiskalten Helden ja vielleicht die Tür öffnen, seine Leiche liegt aber unter Umständen im Weg rum und macht seine Kameraden unnötigerweise auf Ihre Anwesenheit aufmerksam. Wer die lautlose Variante wählt und nur das Zielobjekt ausschaltet, wird zudem mit Bonuswaffen belohnt.

Apropos Waffen: Mehr als 20 Schießprügel – vom guten alten Colt bis zum modernen Scharfschützengewehr mit Infrarotobjektiv – stehen zur Auswahl. Komplettiert wird das Arsenal durch Messer, Chloroform und die obligatorische Klaviersaite. Welche Auswirkung Letztere auf den Hals und die Gesundheit eines von hinten überraschten Gegners hat, bedarf wohl keiner Erklärung. Die expliziten Gewaltdarstel-


GROSSZÜGIG Den Soldaten auf dem Basar betäuben wir nur mit Chloroform – sonst gibt's keine Bonuswaffe. Das Beduinen-Outfit steht 47 dabei gar nicht.

lungen der US-Version wird Eidos in der deutschen Fassung nicht zensieren – **Hitman 2** hat in Kinderzimmern also nichts verloren.

Gesteuert wird 47 wahlweise aus der Verfolgeransicht oder aus der Ego-Perspektive. In vielen Einsätzen macht es Sinn, den Profikiller ständig im Blick zu haben, da Sie nur auf diese Weise eine ungefähre Vorstellung davon bekommen, was in Ihrer Nähe vor sich geht. Als hilfreich erweist sich auch die Kartenfunktion, die jederzeit den Standort von Gegnern und wichtigen Lokalitäten offenbart. Speichern dürfen Sie jetzt – je nach Schwierigkeitsgrad – mehrmals pro Mission, für besonders cleveres Vorgehen belohnt Sie das Spiel mit Bonus-Spielständen. Ebenfalls neu: Eine Anzeige, die Sie ständig darüber informiert, wie gut es um Ihre Verkleidung bestellt ist – schlägt der Balken am linken Bildschirmrand rot aus, sind die Wachen kurz davor, den Wolf im Schafspelz zu erkennen. Die Intelligenz der Gegner war in der von uns getesteten US-Version zumeist sehr ordentlich, erlaubte sich aber hin und wieder kurze Aussetzer; so vollbringen Bodyguards schon mal die bewundernswerte Leistung, 47 in einem Haufen von vermummten Männern zu erspähen, Schussgeräusche stoßen hingegen gerne auf taube Ohren.

Der Tod auf leisen Sohlen

Wie eliminiert man einen von Bodyguards umgebenen VIP? Wie schmuggelt man Waffen in ein gut gesichertes Gebäude? Wir stellen Ihnen ein paar der fiesen Hitman-Tricks vor.

Wenn der Postmann ...



Die Villa des Mafiapaten gleicht einer Festung. Jeder Besucher wird nach Waffen durchsucht. 47 versteckt seine Ausrüstung in der Kiste eines Lieferanten und schaltet leise den Briefträger aus. So kommt er durch die Vordertür, während seine schallgedämpfte Beretta netterweise in die Küche getragen wird. Das ist Service!

Sushi à la Hitman

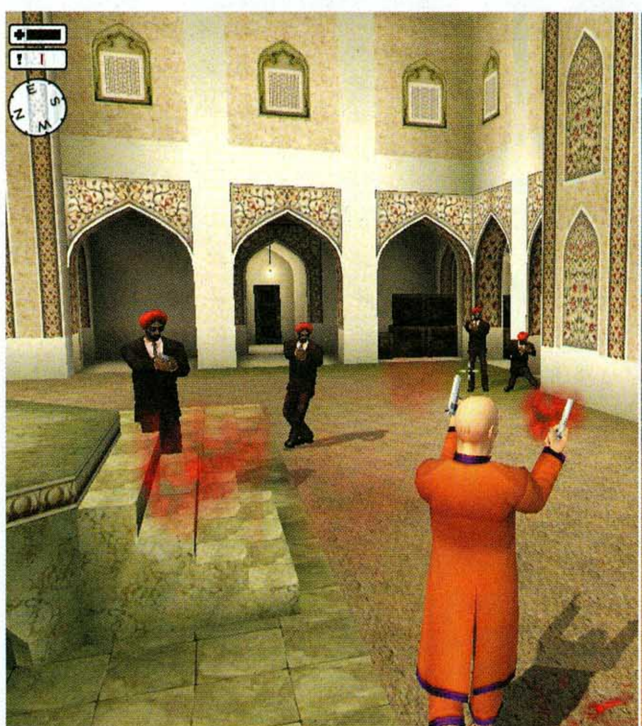


Ein japanischer Geschäftsmann lädt zum Essen. Dumm, dass der Speisesaal gleich von zehn Wachen umgeben ist. In einem Lagerraum findet 47 einen hochgiftigen Fugu-Fisch – ein Plan formt sich. Kurzerhand klaut der Hitman einen Kimono und mischt den Fisch unter das Essen. Guten Appetit!

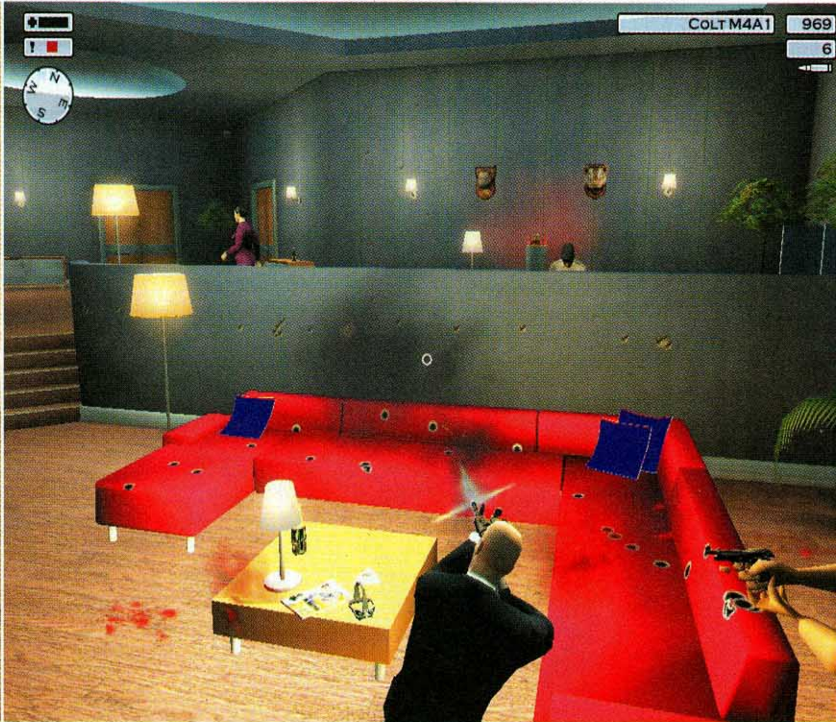
Geschüttelt, nicht gerührt



Die deutsche Botschaft bittet zum Empfang. 47 soll einen russischen General ausschalten und wird dabei von einem KGB-Agenten gestört. Ein Champagner-Glas bringt ihn auf eine Idee. Eine Prise Gift und eine Kellner-Uniform später steht er im Ballsaal und verteilt Getränke. Der KGB-Agent ist sehr durstig ...



UMZINGELT Obwohl sich 47 als Patient getarnt hat, ist er von den Wachen des orientalischen Krankenhauses gestellt worden.



AUFGEFLOGEN Wenn die Wachen auf Sie aufmerksam werden, ist ein Feuergefecht unvermeidlich. Schlecht fürs Mobiliar.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 20 Missionen
- 23 Waffen
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Integriertes Tutorial
- Synchronstimme von Wesley Snipes
- Orchester-Soundtrack
- Deutsche Version nicht entschärft

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Mafia, No One Lives Forever, GTA 3, Project I.G.I.
Entwickler:	I/O Interactive
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	Eidos Interactive
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145D, 22767 Hamburg
Telefon des Publishers:	040 - 30 633 - 400
Offizielle Website:	www.hitman2.com
Website des Publishers:	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	www.ioi.dk
Beste Fansite:	www.hitman2.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190 - 839 572 (€ 1,86 pro Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

Im Wettbewerb

	Mafia	No One Lives Forever	Hitman 2
GRAFIK	**90**	**75**	**82**
Detailreichtum Spielwelt	93	69	82
Detailreichtum Objekte	93	74	88
Vielfalt der Spielwelt	90	76	87
Animation der Objekte	90	81	88
Effekte	86	75	80
SOUND	**90**	**83**	**90**
Musik	90	84	92
Soundeffekte	88	83	87
Stimmen / Kommentar	91	80	90
STEUERUNG	**81**	**83**	**85**
Bedienungskomfort / Navigation	89	80	85
Präzision der Steuerung	80	80	85
Übersichtlichkeit / Perspektive	78	85	85
ATMOSPHÄRE	**92**	**85**	**85**
Spannung / Überraschungen	91	87	82
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	92	83	87
Story / Dialoge / Kommentare	91	88	82
Inszenierung	92	79	85
SPIELDESIGN	**88**	**75**	**82**
Komplexität / Spieltiefe	84	66	88
Einsteigerfreundlichkeit	86	75	77
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	71	75	80
Verhalten der Computergegner	56	72	78
Innovation	80	75	80
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**62**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	60	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	60	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	65	-
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 10/02 **89**	PCG 05/02 **88**	PCG 11/02 **85**

Pro & Contra

Grafik
- + Sehr detaillierte Modelle
- + Realistische Animationen
- + Abwechslungsreiche Schauplätze ...
- − ... die ein bisschen lebendiger sein dürften

Sound
- + Geniale Musik
- + Professionelle Sprecher
- + Realistische Effekte

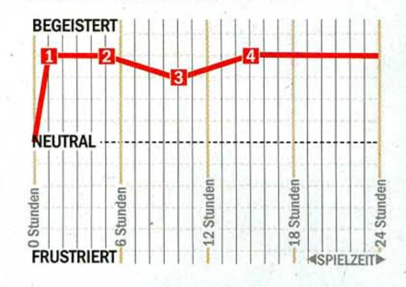
Steuerung
- + Zwei Perspektiven möglich
- + Gängiger Genre-Standard

Atmosphäre
- + Spannende Story
- + Cooler Protagonist
- + Stellenweise filmreif inszeniert
- − Ab und an zu viel Leerlauf

Spieldesign
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Viele Lösungsmöglichkeiten
- + Integriertes Tutorial
- − KI nicht immer realistisch
- − Für Einsteiger einen Tick zu schwierig

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die erste Mission ist spannend und für den Einstieg recht schwierig. Das Austüfteln macht Laune.



2 Tschüss, Herr General. Der erste Scharfschützen-Einsatz ist hervorragend geskriptet.



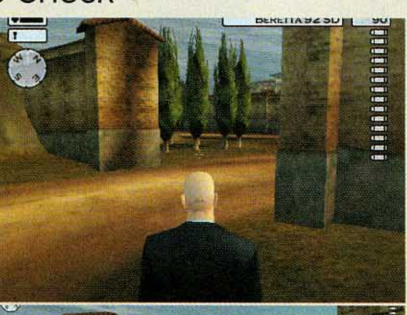
3 Geht die Story auch mal weiter? Aufträge für die Agentur sind ja schön, aber was ist mit dem Paten?

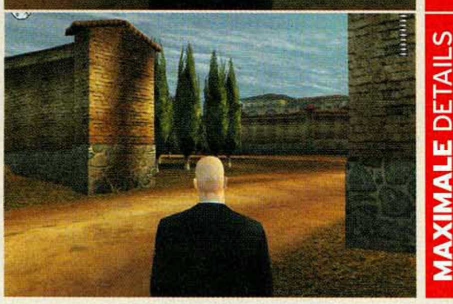


4 Huch, die Geschichte wird ja immer interessanter. Die Klon-Herkunft von 47 wird aufgegriffen.

Leistungs-Check

Damit **Hitman 2** flüssig auf Ihrem Computer laufen kann, benötigen Sie eine gute Mischung aus CPU und Grafikkarte. Bei nervigen Rucklern vermindern Sie einfach Auflösung und Farbtiefe. Außerdem sollten Sie die Drawing Distance verringern, um so mehr Performance freizugeben. Deaktivieren Sie gegebenenfalls die Anti-Aliasing-Funktion in den Grafikeinstellungen oder reduzieren Sie diese auf 2x oder 1x. Beachten Sie, dass Sie nur die aktuellen Treiber für Ihr System verwenden. Das Defragmentieren der Festplatte ist eine zusätzliche Hilfe.





WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

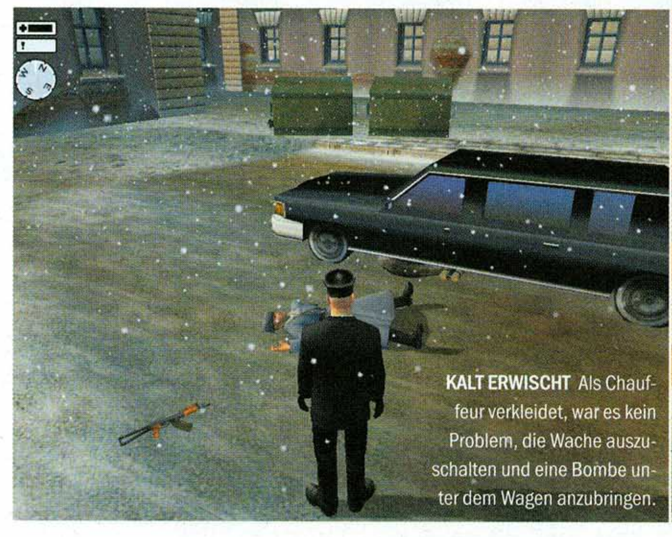
MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

Die dichte und zuweilen auch beklemmende Atmosphäre von **Hitman 2** ist durchaus ein Verdienst der hervorragenden Soundkulisse. Die klassische Musik wurde vom Budapes- ter Symphonieorchester eingespielt und hält sich dezent, aber stimmungsvoll im Hintergrund. Auch in Sachen Sprachausgabe gibt es nix zu meckern: In der deutschen Version leiht der Synchronsprecher von Wesley Snipes 47 die Stimme. Die Grafik hinkt da ein klein wenig hinterher – während die detaillierten Modelle und die weichen Animationen gefallen, wirken die Einsatzorte im Vergleich zu der lebendigen Welt von **Mafia** etwas eintönig. Hitmen dürfte das aber nicht weiter scheren, denn im Gegensatz zu den Mafiosi können Sie sich über viele ausgefallene Lokalitäten wie die Petronas-Towers in Kuala Lumpur oder ein indisches Krankenhaus freuen – und dass 47 dort nicht unbedingt zum Blutspenden vorbeischaut, ist wohl kein großes Geheimnis ... JOCHEN GEBAUER



SPURLOS Sind Sie gezwungen, einen Gegner auszuschalten, sollten Sie den Körper sofort verschwinden lassen.



KALT ERWISCHT Als Chauffeur verkleidet, war es kein Problem, die Wache auszuschalten und eine Bombe unter dem Wagen anzubringen.



CLEVER Mit Feuerwehruniform und Axt ist es kein Problem, durch die Metalldetektoren zu marschieren – sofern Sie zuvor den Alarm ausgelöst haben.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Das coole Ambiente hätte ein bisschen mehr Feintuning bei den Missionen verdient.

So stylisch **Hitman 2** auch ist, es zieht mich nicht ganz so sehr in seinen Bann wie **Mafia**. Die Story beginnt spannend, die Rätsel um die Klon-Vergangenheit von 47 werden nach und nach gelüftet und die Musik des Budapester Symphonieorchesters ist ohne Zweifel eine Klasse für sich. Für die düstere Atmosphäre sind mir einige Einsatzorte aber etwas zu hell und in einigen Fällen schlichtweg zu öde – wie zum Beispiel der lieblos designte Basar. Paradox ist die Sache mit den Bonuswaffen: Toll, dass ich sie habe – blöd, dass ich sie nicht einsetzen soll. Wenn ich nämlich auch nur eine Person außer dem Zielobjekt eliminiere, geht der Bonus flöten. Was zum heimlichen Vorgehen animiert, sorgt am Ende auch dafür, dass ich die mühsam erarbeiteten Knarren nicht benutze. Und dennoch macht mir **Hitman 2** Spaß: Weil ich innerhalb der Missionen alle Freiheiten habe, weil viele witzige Details nur darauf warten, von mir entdeckt zu werden und natürlich weil 47 ein verdammt cooler Protagonist ist.

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Knallharte Action und intelligente Rätsel – Jugendliche und Ballerwütige sind hier an der falschen Adresse.

Wenn Anti-Held 47 lässig durch einen Metalldetektor schlendert, das ohrenbetäubende Piepen ignoriert, seine beiden Hardballer zückt und in cooler Pose zu feuern beginnt, dann denke ich unwillkürlich an **Matrix** und habe eine Menge Spaß. Der mir gleich wieder vergeht, weil ich neu laden muss – **Hitman 2** bestraft blutrünstige Ballerorgien gnadenlos. Statt Cowboy zu spielen, brüte ich über Karten, tüftle die besten Lösungsmöglichkeiten aus und studiere die Routen der Wachen. Und zwar mit Begeisterung. Das Problem an der Sache: Im direkten Vergleich hat **Mafia** fast immer die Nase vorn. Das Paten-Epos sieht schöner aus, hat eine lebendigere Spielwelt und erzählt eine spannendere Geschichte. Die Genialität von **Hitman 2** blitzt leider einen Tick zu selten auf – wären alle Missionen so brillant wie der Einsatz in den Petronas-Towers (siehe Video auf der Cover-CD) würde ich Tommy Angelo eher jetzt als gleich von der Platte kicken.

TESTURTEIL
HITMAN 2

85

ENTWICKLER I/O Interactive
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erschienen
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: – / Internet: – / 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 550 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Spannende Missionen
- \+ Viele Lösungsmöglichkeiten
- \+ Brillante Soundkulisse
- – Seltene KI-Aussetzer
- – Lokalitäten zuweilen öde gestaltet

GRAFIK	83%
SOUND	90%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	-- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MAFIA** oder **NO ONE LIVES FOREVER** mochten.

MISTSTÜCK Auch diese freundliche Hexe schickt den Spieler ohne jede Richtungsangabe tief in den Wald.

DURCHSICHTIG Geisterwesen sind nur mit dem manasaugenden Lichtschwert zu besiegen.

Archangel

AUCH NICHT NETT Die Zombies schicken Michael zwar nicht durch die Gegend, dafür wollen sie aber sein Leben.

„Was bin ich?" reicht Ihnen nicht? **Auch noch ein „Wo bin ich?" und „Was mach ich?" gefällig?**

Nach einem Autounfall fällt der junge Michael ins Koma. Als er aufwacht, findet er sich in einem mittelalterlichen Kloster wieder, soll die Welt vor bösen Dämonen retten und hat keine Ahnung, was das alles soll. Das ist nicht weiter schlimm, denn obwohl **Archangel** wie ein typisches Fantasy-Rollenspiel aussieht, handelt es sich letztendlich um ein Labyrinth-Actionspiel, das auf jeglichen Sinn und Inhalt verzichten kann.

Immerhin hat Michael ein Ziel: Einer der Mönche gibt ihm den Auftrag, die drei weltrettenden Steine zu finden, von zweien kann er sogar den vermutlichen Fundort benennen. Das wäre an und für sich eine große Hilfe, doch leider gibt es in dem Spiel keinerlei Wegweiser. So bleibt Michael nichts anderes übrig, als blindlings durch die Gegend zu wandern und noch mehr NPCs zu treffen, die ihn zu weiteren, nur durch Zufall auffindbaren Orten schicken. Sonderlich viel Spielinhalt bleibt da nicht übrig: Auf den Straßen und Plätzen (die daneben liegenden Wiesen und Wälder können nicht betreten werden) irren zahllose Monster herum, die Michael nach dem Leben trachten. Mit seinen Hieb-, Stich- und Schusswaffen kann er sich zwar wehren, die Schnellladetaste ist aber dennoch der beste Freund des Spielers. Mit jedem getöteten Gegner verdient man so genannte „Segenspunkte", mit denen sich magische Nachtsichtgeräte, Regenerations- oder Schildzauber kaufen lassen. Ein klassisches Skill-System existiert hingegen nicht. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
ARCHANGEL

ENTWICKLER Metropolis Digital	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 18. Oktober 2002
USK Nicht bekannt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

60

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Schöne Grafikeffekte
+ Einfache Steuerung
− Wenig Abwechslung
− Keine Orientierungsmöglichkeit
− Armselige Hintergrundgeschichte

GRAFIK	52%
SOUND	78%
STEUERUNG	63%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	36%
MEHRSPIELER	-

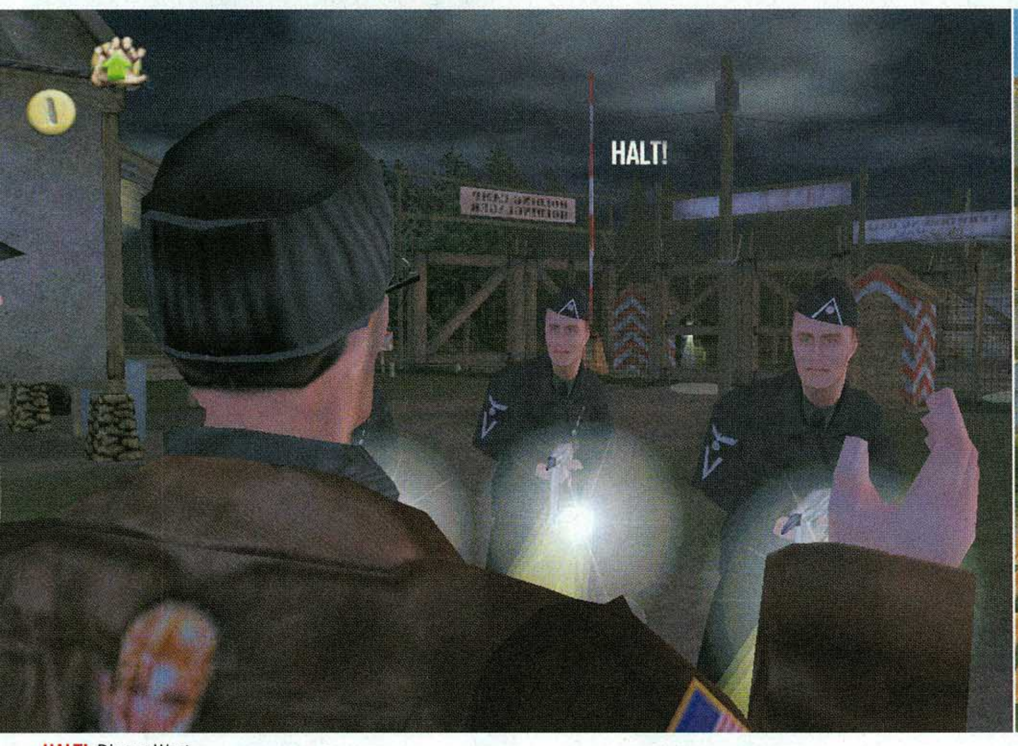
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GOTHIC** oder **DIABLO 2** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER

Zum Trost bekommt der Spieler ein weises Wort mit auf den Weg: „Versuche nicht, es zu verstehen."

Archangel spielt sich wie **Diablo**: Man rennt durch die Gegend und erschlägt pausenlos die skurrilsten Monster. Auch das Kampfsystem ist vergleichbar: Da ein Ausweichen nahezu unmöglich ist, hämmert man so lange auf die linke Maustaste, bis der Gegner umfällt. Auf Inhalt wird dabei größtenteils verzichtet, immerhin wurden dem Spiel aber eine auf den ersten Blick an **Gothic** erinnernde Grafik und vernünftige Musikstücke verpasst. Das könnte insgesamt eine recht witzige Kombination sein, wenn es denn eine Auto-Map oder wenigstens Straßenschilder gäbe. Da die Landschaften überall gleich aussehen, bleibt nur der Griff zu Bleistift und Papier. Zum Trost für dieses Debakel gibt ein NPC dem Spieler ein weises Wort mit auf den Weg: „Versuche nicht, es zu verstehen."

Prisoner of War



HALT! Dieses Wort werden Sie in Prisoner of War oft hören. Da helfen auch Tarnmütze und Sonnenbrille nur wenig.



KONSPIRATIVES TREFFEN Morgens um halb 10 im Gefangenenlager Stalag Luft: Die Häftlinge planen einen Ausbruch.

Prisoner of War verpackt in Watte, was als harte Thematik erscheint: **der Ausbruch aus einem Gefangenenlager.**

Und wieder brüllt ein Deutscher „Halt!", während Sie gerade auf der Mauer des Gefangenenlagers hängen. Doch das macht gar nichts, denn Sie haben beliebig viele Ausbruchsversuche. In **Prisoner of War** sind die Gefängnisse harmlos wie eine geschlossene Anstalt: morgens zum Durchzählen antreten, mittags essen, abends auch. Dazwischen beginnt der Spaß: illegalen Handel mit anderen Insassen betreiben, nützliche Hinweise in konspirativen Gesprächen aufschnappen, die Flucht planen. Das Ganze spielt sich wie ein **Commandos** in 3D-Grafik. Aus der Third-Person-Perspektive steuern Sie Ihre Spielfigur durchs Lager, drücken sich in kritischen Situationen mit dem Rücken an die Wand, spähen um Ecken, verstecken sich in Büschen, schleichen auf Knopfdruck und klettern über Zäune. Wer von den Aufsehern erwischt wird, landet wieder in der Anfangsbaracke und darf den nächsten Versuch starten. Schuhcremes helfen, den Sichtradius der Wachen in der Nacht einzuschränken, per Teleskop lassen sich entfernte Ecken erkunden und geworfene Steine führen die Deutschen in die Irre – kein einziges Mal haben Sie eine Waffe in der Hand. Auf diese Art spielen Sie sich durch fünf Kapitel. Höhepunkt ist der letzte Abschnitt, die berüchtigte Nazifestung Colditz, die **Prisoner of War** trotz unspektakulärer 3D-Grafik detailliert und glaubwürdig darstellt.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Ein spaßiges Versteckspiel, trotz der ernsten Thematik!

Normalerweise bin ich ein Feind eingeschränkter Speicherfunktionen. **Prisoner of War** ist ausnahmsweise gerade deswegen ganz besonders spannend: Auf Zehenspitzen an schnarchenden Nazis vorbeischleichen, in letzter Sekunde einem tanzenden Scheinwerferlicht ausweichen oder kauernd in Büschen warten, während eine Wache das Umfeld inspiziert – all das bezieht seine Spannung vor allem aus der Tatsache, dass man wieder von ganz vorn anfangen muss, wenn man erwischt wird. Und weil die Aufträge meist angenehm kurz geraten sind, stellt sich sofort das „Nur noch ein Versuch!"-Gefühl ein. Es ist erstaunlich, wie viel Spielspaß **Prisoner of War** trotz der katastrophalen Übersetzung (oder wissen Sie, was eine „Verwirrung Halle" ist?), der veralteten 3D-Grafik und der umständlichen Steuerung, der man ihr Konsolenvorbild anmerkt, bereitet.



TESTURTEIL
PRISONER OF WAR

76

ENTWICKLER Widegames
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erschienen
USK 16
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: –; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Spannend!
+ Kurze, knackige Missionen
– Unspektakuläre Grafik
– Umständliche Steuerung
– Katastrophale Übersetzung

GRAFIK	62%
SOUND	68%
STEUERUNG	63%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	–%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **METAL GEAR SOLID** oder **DER MEISTERDIEB** mochten.



SCHÖNER WOHNEN Das Interieur der Verliese wiederholt sich ständig, um eine Orientierung unmöglich zu machen.



BILLIGER LACHEN Der Humor der Designer lädt zum Schenkelklopfen ein.



Necromania

Kleine Spielidee ganz groß: Necromania lässt C64-Feeling aufkommen.

Größer, bunter, komplexer – die Evolution der Computerspiele bewegt sich stetig in die gleiche Richtung. Dass eine gute Spielidee in all ihrer Schlichtheit präsentiert wird, ist eine erfreuliche Ausnahme. **Necromania** ist eine dieser Raritäten, die ihre aus Homecomputer-Zeiten stammende Idee entwaffnend schmucklos zeigt. In einem isometrisch dargestellten Labyrinth hat die Spielfigur nichts weiter zu tun, als in Kisten nach Schlüsseln zu suchen, die den Weg zum Ausgang öffnen. Da drei Konkurrenten versuchen, dem Spieler dabei zuvorzukommen, ist neben Geschwindigkeit auch Taktik nötig: Ausreichend Mana vorausgesetzt, können Fallen in den Levels verteilt werden, die das ohnehin stetig sinkende Mana der Opfer absaugen und dem Fallensteller gutschreiben.

Diese bestechend einfache Spielidee wurde leider nicht besonders gut umgesetzt. Die Levels sind derart farbarm und abwechslungslos, dass eine Orientierung kaum möglich ist. Die KI-Gegner leiden darunter natürlich nicht, weshalb **Necromania** selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad schlichtweg unfair ist. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER

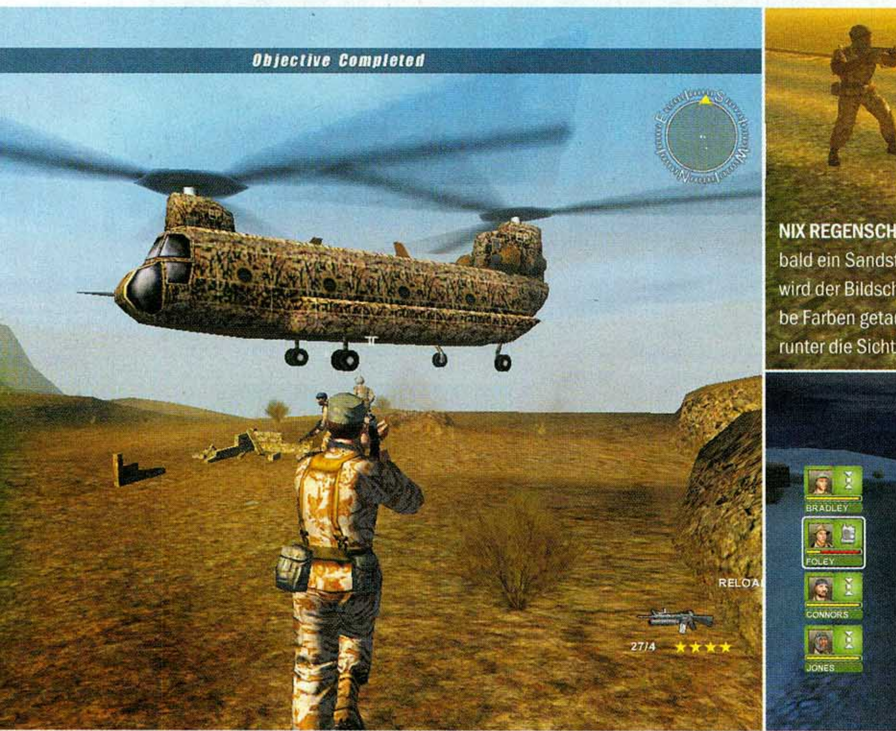


Im Mehrspielermodus muss man die ideenlosen Levellayouts nicht auswendig lernen.

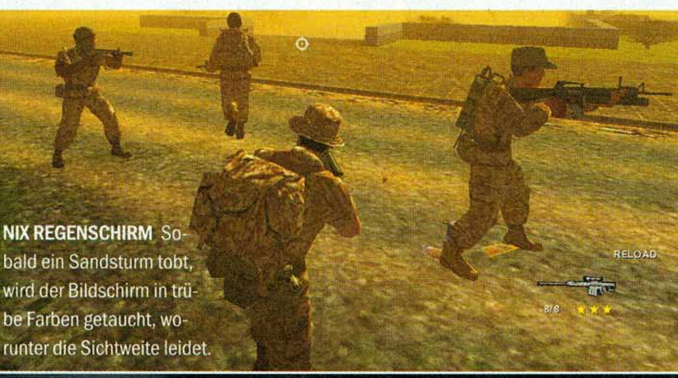
Abwechslungsreicher gestaltete Levels oder auch nur eine Übersichtskarte hätten vollauf genügt, um dem Spieler die Orientierung zu erleichtern und aus **Necromania** ein wirklich kurzweiliges Action-Taktik-Rollenspiel zu machen. So kommt Spielspaß aber erst auf, nachdem man jedes der zahlreichen ideenlosen Levellayouts auswendig gelernt hat. Im Mehrspielermodus gilt dies glücklicherweise nicht; der ist daher ein durchaus unterhaltsamer Pausenfüller.



Conflict: Desert Storm



GESCHAFFT Nach jeder erfolgreichen Mission fliegt Sie ein Helikopter aus dem Krisengebiet. Übrigens: Speichern dürfen Sie pro Auftrag nur zweimal.



NIX REGENSCHIRM Sobald ein Sandsturm tobt, wird der Bildschirm in trübe Farben getaucht, worunter die Sichtweite leidet.



VOLLGAS Wie in C&C: Renegade steuern Sie Fahrzeuge, darunter Jeeps und Panzer. Auf Wunsch fährt der PC, während Sie schießen.

Was wie ein komplizierter Taktik-Shooter ausschaut, ist **ein Action-Spiel mit der Sofort-Spaß-haben-Garantie.**

Als am Morgen des 2. August 1990 irakische Soldaten in Kuwait einmarschierten, hagelte es Protest von den Vereinten Nationen. Weil Saddam Hussein trotzdem keinen Rückzug anordnete, kam es zum Golfkrieg – das ist ernster Stoff, auf dem **Desert Storm** basiert. Weniger ernst ist die Umsetzung. Wie in **C&C: Renegade** wird Krieg mit einem Augenzwinkern simuliert. Sie steuern ein amerikanisches, vierköpfiges Spezialistenteam im Kampf gegen die Widersacher durch die Wüste und nehmen es locker mit einer feindlichen Überzahl auf: Gegner, die hektisch aus Zelten kommen, erledigen Sie ruckzuck mit Schnellfeuergewehren; Helikopter, die am Himmel Kontur annehmen, schießen Sie lässig aus dem Handgelenk mit Raketenwerfern ab, Panzern blüht dasselbe Schicksal. Ein Taktik-Shooter will **Desert Storm** sein, doch von Realismus hält der Titel so viel wie Hussein von Demokratie. Zwar dürfen Sie mit den Zahlentasten in Echtzeit zwischen den Figuren Ihres Teams umherschalten, um jeweils eine Person direkt zu lenken. Aber nur theoretisch lassen sich damit hübsche Fallen aufstellen, etwa: Scharfschützen als Rückendeckung auf einem Felsvorsprung positionieren, während der Sprengstoffexperte im feindlichen Lager eine Bombe legt. In Wirklichkeit ist das Feature ein Blender; rohe Gewalt führt genauso – und schneller – ans Ziel. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Wüstensand, so weit das Auge reicht. Dazwischen versteckt: Spielspaß.

Beim Spielen bin ich mir nicht wie ein Soldat vorkommen, sondern wie ein hipper Superkämpfer: zig Waffen auf dem Buckel tragen und auf alles schießen, was sich vom Wüstensand abhebt. Wo wir auch schon beim Problem wären: **Desert Storm** fehlt es an grafischer Abwechslung. Ja, die Figuren sind hübsch animiert; ja, die Sichtweite ist schön weit; aber: Fast jeder Level ist aufgrund der Golfkriegsthematik zwangsläufig braun. Das verzeihe ich nur, weil das Spiel tatsächlich Spaß macht. Mit meinem Sprengstoffexperten unter einen Panzer zu krabbeln, um dort unter Zeitdruck eine Sprengladung festzumachen, treibt mir den Schweiß auf die Stirn. Für **Operation Flashpoint**-Spieler ist das allerdings nichts. Die schmeißen **Desert Storm** spätestens dann in die Ecke, wenn die Figuren zehn Treffer in die Brust abbekommen – und trotzdem weiterleben.

TESTURTEIL
CONFLICT: DESERT STORM

76

ENTWICKLER Pivotal Games
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erschienen
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 8 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Hübsche Animationen
- + Spaßiges Spielprinzip
- + Große Levels
- − Teilweise komplizierte Steuerung
- − Fehlende Abwechslung

GRAFIK	75%
SOUND	55%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	76%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **C&C: RENEGADE** oder **MOHAA (DT.)** mochten.

DIE MASKE DES KRIEGES

www.4-real.com



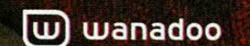




1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER ...

»Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.«
PC Games (07/02)

»Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend.«
GameStar (05/02)











www.stormgame.com

IHRE EXPERTEN

PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

SWEN VINCKE,
Chef-Entwickler der Larian Studios

PC Games: Ist ein Add-on geplant?

Vincke: „Darüber denken wir gerade nach. Die Reaktionen auf **Divine Divinity** waren zwiegespalten. Während die einen es nicht so toll finden, sagen andere, es wäre das beste Rollenspiel, das sie je gespielt hätten. Je mehr es von Letzteren gibt, desto wahrscheinlicher wird eine Fortsetzung."

PC Games: Warum haben Sie auf diese eher veraltete Grafik-Engine gesetzt?

Vincke: „Ich finde, die Grafik sieht ziemlich gut aus, und wenn ihr das Internet oder die Presse gründlich verfolgt, seht ihr, dass eure Meinung nicht von allen geteilt wird, im Gegenteil."

PC Games: Warum hat niemand die Talente auf Gebrauchswert geprüft? Es macht wenig Sinn, für Gegner „den Toten zu spielen".

Vincke: „Wieso sollte es keinen Sinn machen? Das hat ja auch den Effekt, dass die Gegner ablassen und weggehen. Wenn man umzingelt ist und nicht mehr klarkommt, dann bekommt man neuen Handlungsspielraum. Daraus ergeben sich noch weitere Einsatzmöglichkeiten. Das ist ja genau eine der Stärken von **Divine Divinity**. Wir haben viele Dinge für viele Leute in das Spiel gepackt. Das bedeutet automatisch, dass es Sachen gibt, die euch persönlich nicht gefallen, was im Umkehrschluss aber nicht bedeutet, dass dies allen Spielern so geht."

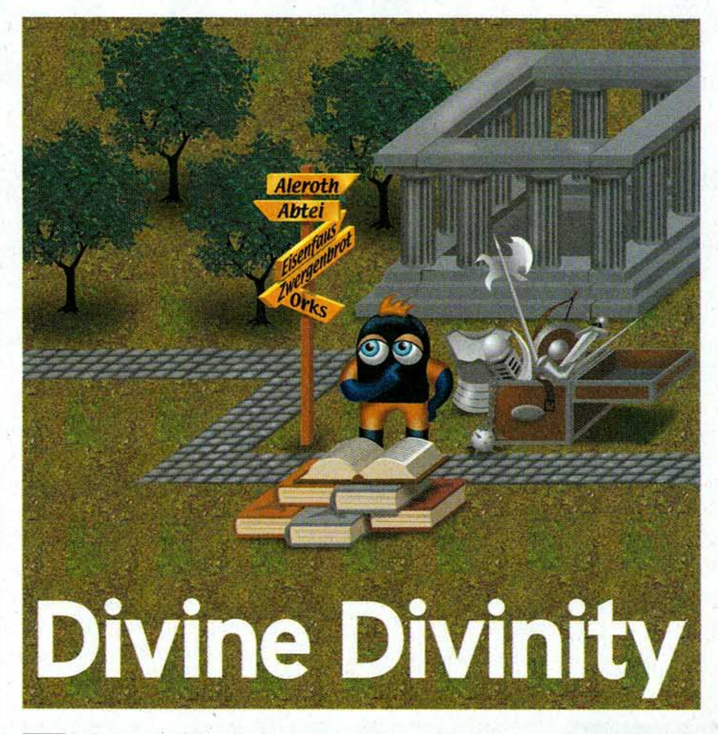
PC Games: Wieso kein Mehrspielermodus?

Vincke: „Das ist eine Frage der Komplexität und der finanziellen Mittel. **Divine Divinity** ist sehr komplex und wir sind nur ein kleines Team. Es war ohnehin schon sehr schwierig, mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln auszukommen."

Würden Sie Divine Divinity weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Divine Divinity

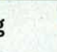
Ein Rollenspiel für jedermann sollte es werden. Mit moderaten Hardware-Anforderungen, jeder Menge Features und einem Hack&Slay-Spielprinzip, in dem sich jeder Spielertyp wiederfinden kann. Einige Wochen nach Verkaufsstart aber polarisiert Divine Divinity die Rollenspiel-Fans wie kaum ein anderes Action-Rollenspiel. Was die einen als altbacken bezeichnen, freut die anderen, die auf ihrem betagten PC gerade deswegen vernünftig spielen können. Manche Spieler sind begeistert von der Vielfalt der Möglichkeiten, andere fühlen sich davon überfordert.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Steuerung	2,04
Einsteigerfreundlichkeit	2,17
Musik	2,25
Soundeffekte	2,25
Langzeitmotivation	2,35
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	2,35
Kommentare/ Sprachausgabe	2,42
Animationen	2,83
Grafik	3,13
Innovationen	3,13

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen



1. Bequeme Steuerung
2. Auch für Einsteiger
3. Sound und Musik
4. Lange Spieldauer
5. Schwierigkeitsgrad angenehm

–

1. Die veraltete Grafik
2. Langweilige Story und Kämpfe
3. Fehlender Mehrspielermodus
4. Zu wenig Innovationen
5. Ärgerliche Bugs

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARCO SCHREPFER (22), UNTERSTEINACH
„Es gibt Rollenspiele, die besser aussehen. Das ist aber nicht so wichtig, wenn es möglich ist, in eine Fantasywelt einzutauchen. Wichtig ist es, dem Spieler einen Rahmen zu bieten, der das auch ermöglicht. Jedoch fordern Charakterentwicklung, Questverwaltung und andere verwirrende Sachen den Spieler so sehr, dass die Fantasie gar nicht so richtig arbeiten kann."

ALEXANDER KOCH (24), GÖTTINGEN
„Ich bin ziemlich enttäuscht über die Wertungen, die dieses Spiel bekommen hat, denn mir gefällt es sehr gut. Das Scrolling ist schön flüssig, die Kämpfe sehr ausgewogen, und die Fähigkeitenauswahl wirklich grandios. Die Atmosphäre ist auch super gelungen, sehr schöne Sprachausgabe und Soundeffekte runden die musikalische Untermalung ab."

MICHALE ESCHEY (17), WEHRINGEN
„Wem **Diablo2** nicht genug ist, kann derzeit nur auf **Divine Divinity** zurückgreifen, sollte davon aber ablassen. Die Grafik ist gegenüber **Diablo 2** veraltet, die Animationen wirken abgehackt und die Welten sind lieblos zusammengebastelt. Würde das Spiel nicht auf dem Hack&Slay-System basieren, würde es gar keinen Spaß machen ..."

RAFAEL KUSCHNEREIT (32), RÖDINGHAUSEN
„Wer **Diablo 2** mochte, wird auch hier seinen Spaß haben, aber man muss wirklich Abstriche in der Grafik und der Bedienerfreundlichkeit machen. Die Verbindung zwischen der **Diablo**- und der **Baldur's Gate**-Serie ist nicht ganz gelungen. Aber trotz allem macht es Spaß, **Divine Divinity** zwischendurch zu spielen."

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Titel	Genre	Hersteller
1	▲ 26%	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Infogrames
2	▼ 22%	Morrowind	Rollenspiel	Ubi Soft
3	▲ 14%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
4	▲ 12%	Diablo 2: LoD	Action-Rollenspiel	Vivendi
5	▼ 8%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
6	▼ 8%	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft
7	▲ 5%	Arx Fatalis	Rollenspiel	Jowood
8	▲ 3%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
9	NEU 2%	Syberia	Adventure	Virgin Interactive
10	▲ 1%	Flucht von Monkey Island	Adventure	Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Icewind Dale 2

„Sagen Sie mal, laufen Sie eigentlich immer mit einer toten Katze durch die Weltgeschichte?"

Was antwortet man auf so eine Frage? Die Hintergründe: Ihre sechsköpfige Söldnergruppe ist gerade in der Stadt Targos angekommen. Das kleine Fischerdorf wird von Goblins belagert, und nachdem Sie das örtliche Lagerhaus von den grünen Wichteln gesäubert haben, finden Sie in einer Kiste besagte Mieze. Mausetot. Also ab in den Rucksack damit – wer weiß schon, ob der Besitzer nicht zufällig danach sucht? Die Sache ist nur die: Obwohl Hinz und Kunz dem Vieh schon mal über den Weg gelaufen sind, will es keiner haben. Im Gegenteil, Sie werden so oft gefragt, was zum Geier Sie bloß mit der toten Katze wollen, dass einer Ihrer Helden irgendwann entnervt zugibt, dass er den Kadaver nur deshalb mit sich rumschleppt, weil er gehofft hat, dass irgendwer schon jede Menge Goldstücke und Erfahrungspunkte dafür springen lassen würde. Stilbruch? Mitnichten, denn es sind satirische Elemente wie dieses, die **Icewind Dale 2** wohltuend von den eher ernsten Genre-Vertretern im Stil von **Morrwind** und **Neverwinter Nights** abheben.

Ernst sollte man in diesem Zusammenhang aber nicht mit ernsthaftig verwechseln: Die Entwickler von Black Isle (**Fallout**) haben dem zweiten Teil der **Icewind Dale**-Reihe nämlich alle Features verpasst, die sich fortgeschrittene Rollenspieler wünschen. Angefangen bei der sechsköpfigen Party, über die gewohnt komplexe Charaktererschaffung nach **Dungeons & Dragons**-Regelwerk (siehe Extrakasten) bis hin zu der spannenden – wenn auch nicht wirklich neuen – Story, in der wieder einmal

IGITT! In der Underdark stolpert unsere Party mitten in die Bruthöhle der Drider. Die ekligen Viecher können zu allem Überfluss auch noch zaubern, dass die Bude wackelt.

LAUSCHIG Die Stadt Kuldahar wird durch eine riesige Eiche vor der Kälte geschützt. Das lockt fiese Schlangenmenschen an.

WALDSTERBEN Wenn das die Grünen wüssten: Im Wald von Fell Wood vermöbeln wir ein paar böse Bäume, die den ganzen Forst verhext hatten.

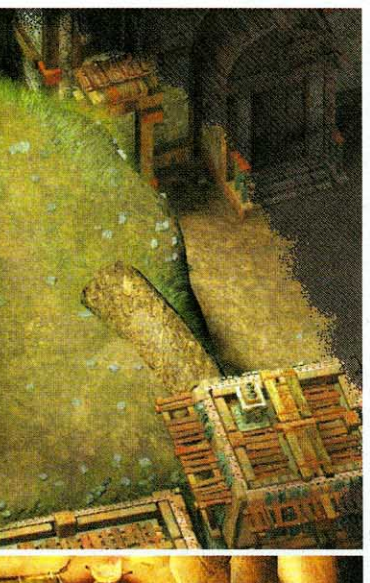
SENSENMANN Hochstufige Magier dürfen eine ganze Reihe von Monstern beschwören. Dieser Knochenwächter kommt in der Echsenhöhle wie gerufen.

finstere Unholde nach der Macht über die Zehn Städte streben. Wer genau hinter den Belagerungen steckt, ist zu Beginn noch unklar. Die Suche nach den Anstiftern führt Sie im weiteren Spielverlauf unter anderem in Ork-Festungen, Eistempel und sogar in die unter **D&D**-Kennern legendäre Underdark – jenen Ort tief unter der Erde, an dem die ganz und gar nicht gastfreundlichen Dunkelelfen heimisch sind. Wie schon der Vorgänger bleibt **Icewind Dale 2** dabei streng linear. Das hat den Nachteil, dass Sie nicht mal eben auf eigene Faust ein paar Landstriche erkunden können, im Gegenzug stellt sich aber dank der straff erzählten Handlung auch kein langweiliger Leerlauf ein. Zu tun gibt's immer etwas, dafür sorgen alleine die vielen Mini-Quests. Die sind zwar oft innerhalb von ein paar Minuten gelöst, dafür aber mit viel Humor designt. Knackige Rätsel werden stets im Rahmen der Hauptstory serviert, dann aber im Vergleich zum ersten Teil recht heftig. Um eine wichtige Region zu erreichen, muss zum Beispiel ein verzauberter Wald durchquert werden – dumm nur, dass dort jeder Bildschirm wie der vorige aussieht und Sie sich ohne einen Waldläufer hoffnungslos verirren.

Wer **Baldur's Gate 2** gespielt hat, wird sich mit den Kämpfen schnell zurechtfinden. Ihre Truppe agiert rundenweise in Echtzeit, das Geschehen wird per Druck auf die Leertaste pausiert. Das war im Vorgänger nett, jetzt ist es bitter nötig. Da Sie nur allzu häufig von Gegnern umzingelt oder in die Zange genommen werden, ist cleveres taktisches Vorgehen ein absolutes Muss. Die über 300 Zaubersprüche machen das Heldenleben in dieser Hinsicht auch nicht gerade leichter – viele Monster verfügen nämlich auch über Magiefähigkeiten, und wenn Ihre beiden Nahkämpfer mal eben geblendet in der Gegend rumstehen, haben Sie ein ernsthaftes Problem. Sollte es Ihnen zu haarig werden – oder Sie verarbeiten die Gegner mühelos zu Kleinholz – dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen anpassen.

Ebenfalls aus **Baldur's Gate 2** bekannt: Die altehrwürdige Infitiy-Engine, die zwar noch einmal aufgemotzt wurde, gegen **Neverwinter Nights** aber auf ähnlich verlorenem Posten steht wie Berti Vogts bei der schottischen Nationalmannschaft. Die Hintergründe sind durch die Bank nett gezeichnet, aber unspektakulär, die Animationen wiederholen sich viel zu häufig und Zwischensequenzen gibt es wieder mal nur als öde Textwüsten. Stimmungsvoll sind hingegen Musik und Sound-

„Da Sie nur allzu häufig von Gegnern umzingelt oder in die Zange genommen werden, **ist cleveres taktisches Vorgehen ein absolutes Muss.**"



D&D-Rollenspiele im Vergleich

Regelwerk, Spielwelt, **D&D**-Atmosphäre – auf den ersten Blick ähneln sich **Icewind Dale 2**, **Neverwinter Nights** und **Baldur's Gate 2** stark. Die Unterschiede liegen im Detail – wir schlüsseln auf, welches Spiel bei welchem Rollenspiel-Aspekt die Nase vorn hat.

STORY

1 Baldur's Gate 2
Wertung: 89%
Test in Ausgabe: 11/00




Das Rollenspiel-Epos hat eine der spannendsten Geschichten des gesamten Genres. Sie werden entführt, in ein riesiges Gefängnis gesteckt, bekommen unmoralische Angebote von Untoten – eine packende und unglaublich umfangreiche Achterbahnfahrt.

2 Icewind Dale 2
Wertung: 84%
Test in Ausgabe: 11/02



Goblinhorden belagern eine kleine Stadt. Sie ziehen aus, um die Bedrohung zu beenden, und stolpern unvermittelt in eine riesige Verschwörung, die mal wieder das Ende der Welt bedeuten könnte. Der Plot ist nicht unbedingt neu, wird aber sehr fesselnd erzählt.

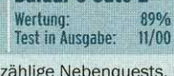
3 Neverwinter Nights
Wertung: 84%
Test in Ausgabe: 08/02



Eine Seuche ist in Niewinter ausgebrochen und das Heilmittel in Gestalt von vier magischen Kreaturen ist verschwunden. Die Geschichte von **Neverwinter Nights** beginnt originell, wird aber leider ein wenig zu schleppend vorangetrieben und reißt erst in den späteren Kapiteln mit. Dann aber richtig.

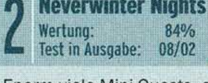
QUESTS

1 Baldur's Gate 2
Wertung: 89%
Test in Ausgabe: 11/00



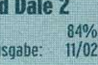
Unzählige Nebenquests, mit viel Humor gestaltet und oft erstaunlich komplex, machen das Spiel auch abseits der Hauptstory zu einem echten Erlebnis. Ob Sie nun Serienkiller jagen oder das Ensemble eines Theaters befreien, Langeweile kommt nie auf.

2 Neverwinter Nights
Wertung: 84%
Test in Ausgabe: 08/02



Enorm viele Mini-Quests, aber zu Beginn nur in der altmodischen „Hole Gegenstand A an Ort B und bringe ihn zu C"-Variante. Wie die Story nimmt auch die Quest-Qualität mit der Zeit zu und erreicht in späteren Kapiteln fast die Qualität von **Baldur's Gate 2**.

3 Icewind Dale 2
Wertung: 84%
Test in Ausgabe: 11/02



Die zahlreichen kleinen Nebenaufgaben sind mit viel Humor gestaltet, aber in den meisten Fällen sehr schnell erledigt – im Schnitt eine Viertelstunde pro Quest. Als Belohnung winken zumeist wichtige Erfahrungspunkte. Kleiner Tipp am Rande: Behalten Sie die tote Katze! Man weiß ja nie ...

DUNGEONS

1 Baldur's Gate 2
Wertung: 89%
Test in Ausgabe: 11/00



Perfekt gestaltete Höhlen und Kerker, grafisch zwar nicht mehr ganz taufrisch, aber dank der unglaublichen Detailfülle stets ein Abenteuer im Abenteuer. Immer wieder lockern NPCs, Fallen und Schätze die Kämpfe auf. Abwechslungsreicher geht's nimmer.

2 Neverwinter Nights
Wertung: 84%
Test in Ausgabe: 08/02



Wunderschön, aber manchmal ein wenig eintönig. Die Dungeons von **Neverwinter Nights** sehen klasse aus, sind aber nicht ganz so originell wie die „Kollegen" aus **Baldur's Gate 2**. Dafür darf man mit dem Editor selbst welche basteln und online stellen.

3 Icewind Dale 2
Wertung: 84%
Test in Ausgabe: 11/02



Irgendwann hört der Spaß auf: Riesige Labyrinthe mit den immer selben Gegnern sind langweilig. Passiert bei **Icewind Dale 2** genau zwei Mal. Eistempel und Schlangentempel sind einfach eine Nummer zu groß. Prima gelungen hingegen: die Underdark mit Dunkelelfen und Dridern.



UH-OH! Kurz nicht aufgepasst und schon ist man von Drachen umzingelt. Situationen wie diese erfordern häufig eine clevere Taktik während des Kampfes.



BALDUR LÄSST GRÜSSEN Auch das Inventar gleicht Baldur's Gate 2 fast bis aufs Haar. Der Vorteil: Kenner finden sich sehr schnell zurecht.

Wen lade ich bloß zu meiner Party ein?

Leicht war diese Frage noch nie zu beantworten – **Icewind Dale 2** macht es sogar noch einen Tick schwerer. Alle Unterklassen und Rassen mit eingerechnet, haben Sie die Wahl aus 16 Rassen und 31 Klassen. So viel wie in keinem anderen **D&D**-Computerspiel. PC Games stellt die interessantesten Kombinationen vor.

Dunkelelfen-Waldläufer



Kennen Sie Drizzt Do'Urden? Die Romanfigur des Schriftstellers R.A. Salvatore hatte seiner blutrünstigen Sippe den Rücken gekehrt und auf der Oberwelt eine Karriere als Waldläufer begonnen. Dunkelelfen starten bei **Icewind Dale 2** mit Boni auf viele Eigenschaften, haben eine hohe Magieresistenz, brauchen für einen Stufenanstieg aber doppelt so lange wie viele andere Rassen.

Duergar-Kämpfer



Duergar – oder Dunkelzwerge – leben noch tiefer im Untergrund als ihre bekannten Vetter, sind von Natur aus nicht gerade sehr gesellig und halten sich gerne Sklaven. Im Spiel verfügen sie über eine erhöhte Konstitution, Nachtsicht und wesentlich bessere Fähigkeiten in Sachen Verstecken und Schleichen. Auch sie steigen aufgrund der vielen Boni nur sehr langsam auf.

Tiefengnom-Illusionist



Die Tiefengnome, auch Svirfnebli genannt, stammen aus der Unterwelt und haben traditionell ein Problem mit Dunkelelfen, von denen sie mit Vorliebe versklavt werden. Neben ihrer obligatorischen Nachtsicht zeichnen Sie sich durch hohe Geschicklichkeit aus und genießen im Kampf gegen Goblins und Kobolde diverse Boni. Außerdem dürfen sie sich einmal pro Tag unsichtbar machen.

Aasimar-Paladin



Wenn sich Gottheiten mit Sterblichen einlassen, kommt nach neun Monaten schon mal ein Aasimar dabei heraus. Erkennen kann man sie prima an den goldenen Augen und daran, dass sie vorzugsweise gegen das Böse kämpfen. Ihre große Weisheit und das natürliche Charisma machen sie für den Job eines Paladins wie geschaffen. Hinzu kommt, dass sie gegen Gift und Kälte besonders gut gefeit sind.

effekte. Die Sprecher passen in der von uns getesteten US-Version perfekt zu den jeweiligen Rollen – angesichts der Tatsache, dass sich Virgin mit der deutschen Lokalisierung viel Mühe gibt und das Team von **Baldur's Gate 2** an die Arbeit gesetzt hat, muss Ihnen aber auch hier nicht bange werden. Eine Beurteilung reichen wir in der nächsten Ausgabe nach.

Ist der letzte Schurke besiegt, die letzte Quest gelöst und die letzte tote Katze gefunden, wäre es eigentlich Zeit, sich nach einem neuen Spiel umzuschauen. Oder auch nicht, denn der eingebaute „Heart of Fury"-Modus sorgt für wochenlangen Spielspaß über den normalen Einzelspielermodus hinweg. Fiesere Monster, noch mächtigere Waffen und Rüstungen und nicht zuletzt die Aussicht auf die Traumerfahrungsstufe 30 halten in dieser Spielvariante Hardcore-Zocker bei der Stange. Sammler greifen am besten zu der aufwendigen Collector's Edition. Für rund 55 Euro gibt es dort zusätzlich eine farbige Stoffkarte, einen Eis-Würfel, eine Bonus-CD mit neuen Monstern, Gegenständen und dem Soundtrack sowie vier Sammelkarten. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL
ICEWIND DALE 2

84

ENTWICKLER Black Isle
ANBIETER Virgin Interactive
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erschienen
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 6, Internet: 6, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Sehr komplex
- + Straffe Handlung
- + Dichte Atmosphäre
- − Grafisch veraltet
- − Dungeons einen Tick zu groß

GRAFIK	69%
SOUND	83%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ICEWIND DALE** oder **BALDUR'S GATE 2** mochten.

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER

Wann wird's mal wieder richtig Sommer? Mir doch egal!

Einen Kardinalfehler hat sich Black Isle leider erlaubt – für ein lineares Rollenspiel sind mir manche Dungeons einfach einen Tick zu groß. Das dritte Kapitel spielt zum Beispiel ausnahmslos in und um einen riesigen Eistempel. Muss doch nicht sein. Davon mal abgesehen, ist **Icewind Dale 2** ein herrlich altmodisches Rollenspiel, und das im positiven Sinn. Keine tolle Grafik, nur sporadische Sprachausgabe, mickrige Zwischensequenzen. Objektiv muss ich das rügen, subjektiv ist es mir völlig egal, weil die Atmosphäre stimmt, die Story packend erzählt wird und der Humor einfach wunderbar böse ist. Profis werden außerdem ihre helle Freude an den knackigen Rätseln haben. Was als „kleiner Bruder" von **Baldur's Gate 2** begonnen hat, ist nun ein erfrischend eigenständiges Spiel, das zwar noch nicht ganz aus dem großen Schatten treten konnte, aber auf dem besten Weg dazu ist. Wer seine Rollenspiele klassisch, linear und komplex will, wird **Icewind Dale 2** mögen. Wer bereits den Vorgänger mochte, wird es lieben.

Morrowind (dt.)



Die Dunkelelfen lernen Deutsch – endlich gibt es die vollständig lokalisierte Morrowind-Version.



SISYPHUS-ARBEIT Rund 700.000 Wörter mussten in den umfangreichen Dialogen übersetzt werden. Das Resultat kann sich sehen lassen.

Einen knappen Monat später als ursprünglich geplant, können nun auch Rollenspieler, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, die gigantische Spielwelt von **Morrowind** erkunden. Und zwar ohne Abstriche – Ubi Soft hat bei der deutschen Lokalisierung nämlich erstklassige Arbeit geleistet. Eine Million Wörter (zum Vergleich: ein herkömmliches Taschenbuch bringt es auf etwa 40.000) hat das zuständige Team seit Dezember letzten Jahres übersetzt, Schnitzer gibt es keine. Ob nun in den Dialogen oder in den zahlreichen Büchern, die deutsche Fassung ist stimmig und professionell. Ähnlich gut gelungen sind die Sprachaufnahmen. Obwohl es unter den Sprechern keine bekannten Namen gibt, passen die Stimmen durch die Bank gut zu den jeweiligen Rollen. Wer sich im Mai nicht gedulden konnte und **Morrowind** als englische Version mit deutschsprachigem Handbuch erwarb, kann die CD nun an Ubi Soft einsenden und erhält kostenlos die komplett deutsche Fassung. Ausgenommen von diesem Service sind US-Versionen, also auch die Collector's Edition. Eine Warnung am Rande: Die Spielstände können nicht übernommen werden und englische Plug-ins sind ebenfalls nicht lauffähig. Wer mit diesen beiden kleinen Mankos leben kann, darf endlich in das beste Rollenspiel des Jahres eintauchen.

JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL
SPIELETITEL

91

ENTWICKLER Bethesda	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Eine Stufe: Schwierig

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 / 1.000 / 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB / 128 MB / 256 MB / 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost / Standard / High End / Luxus

PRO & CONTRA
+ Riesige Spielwelt
+ Völlige Handlungsfreiheit
+ Spannende Story
+ Gute Übersetzung
– Spielstände nicht kompatibel

GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	91%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NEVERWINTER NIGHTS** oder **GOTHIC** mochten.


PC CD
Sie wollen ALLES selbst bestimmen? Kein Problem mit den neuen Tools für Eigenkreationen - ab sofort gibt es auch "Franks Fußball Farm" und "Renates Raketen Rampe".
Mit jeder Menge neuer Attraktionen inklusive der besten Bahnen aus den weltbekannten Six Flags Parks – nur die verrücktesten Konstruktionen sind gut genug für Ihre Gäste.
Vergessen Sie alle Limits: jetzt werden die Vergnügungsparks und die Achterbahnen noch gigantischer als in Ihren kühnsten Träumen.
Ab Ende Oktober im Handel.
Chris Sawyer
© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Published by Infogrames Europe. All rights reserved. © 2002 Chris Sawyer. All Rights Reserved. SIX FLAGS and all related indicia are trademarks of Six Flags Theme Parks Inc. (R), TM and (C) 2002.


AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
SCREAM
FOR
MORE
PC CD-ROM
RollerCoaster
TYCOON 2
INFOGRAMES
RollerCoaster
TYCOON 2
Lautstärke bringt Ihnen bares Geld. Denn je lauter Ihre Gäste schreien, desto sicherer können Sie sein, was diese wollen: MEHR! Höher, größer, verrückter. Und sie werden ihn bekommen, den Freizeitpark der unendlichen (Un-)Möglichkeiten, um sich die Seele für immer mehr aus dem Leib zu schreien.
www.RollerCoasterTycoon.com
INFOGRAMES

Crazy Taxi

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



SEVGI KIRIK ist Marketing Managerin von Empire Interactive Deutschland.

PC Games: Warum wurde **Crazy Taxi** lediglich 1:1 für PC umgesetzt?
Kirik: „Dazu waren wir vertraglich verpflichtet. Wir durften keinerlei Änderungen vornehmen."
PC Games: Das Dreamcast-Original hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Warum wurde die PC-Version gegenüber dem Dreamcast-Original nicht grafisch aufgebohrt?
Kirik: „Die Auflösung haben wir verbessert, allerdings mussten wir die Texturen des Originals verwenden."
PC Games: Warum wurde die Musik gegenüber der Konsolen-Version ausgetauscht?
Kirik: „Der Stil kam damals sehr gut an, aber die Songs waren bereits drei Jahre alt. Da wir auf die Musik Einfluss nehmen konnten, haben wir uns für aktuellere Titel entschieden."
PC Games: Ist bereits eine Fortsetzung zu **Crazy Taxi** geplant?
Kirik: „Dazu kann ich leider nichts sagen."

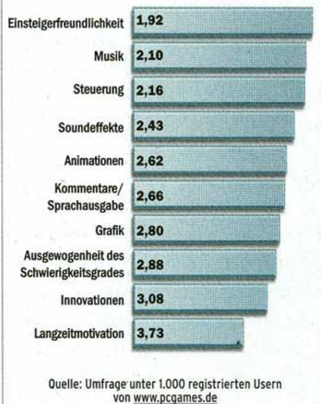
Wenn Sie in **GTA 3** oder **Mafia** mit Begeisterung Fahrgäste in Ihrem Taxi durch die Stadt kutschieren und dabei durch das konsequente Ignorieren der StVO neue Flensburger-Punkte-Rekorde aufstellen, dann könnte Ihnen auch **Crazy Taxi** Spaß machen. In zwei großen Metropolen sammeln Sie mutige Passagiere ein und bringen sie auf dem schnellsten Weg ans Ziel – und der kann schon mal über einen belebten Marktplatz führen. Gute Ortskenntnisse sind jedoch unabdingbar. Auf Segas mittlerweile eingestellter „Next Generation"-Konsole Dreamcast wurde der Titel zum „Muss-man-haben-Spiel". Wie schon bei **Virtua Tennis** hat Empire Interactive die Rechte für eine PC-Umsetzung erworben, sich aber leider eng an das Original halten müssen. Deshalb wurde das Spiel weder durch neue Städte, Fahrzeuge, Modi oder Chauffeure aufgewertet noch grafisch aufgebohrt – schade.

Würden Sie Crazy Taxi weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+	−
1. Einfach zu erlernen	1. Geringe Langzeitmotivation
2. Eingängige Steuerung	2. Veraltete, schlichte Grafik
3. Großes Stadtgebiet	3. Schwammiges Fahrverhalten
4. Anpeitschende Musik	4. Sprüche wiederholen sich
5. Taugt als Party-Spiel	5. Keine Original-Musik

Die Meinung der PC-Games-Leser:

YEGI WANG (16), Schüler aus Höchstadt
„Ein nettes Spiel für zwischendurch, doch wer **Crazy Taxi** schon auf Dreamcast gespielt hat, wird bei der PC-Version enttäuscht. Dieselbe Grafik, keine Neuerungen und die Sprachausgabe nervt, da man alle paar Sekunden denselben blöden Satz vom Gast hört. Die Steuerung ist sehr simpel, also eigentlich für Anfänger optimal."

STEFAN WÄCHTER (26), Student aus Stendal
„Grafik von vor drei Jahren, Fahrverhalten und das Fahrgefühl unter aller Kanone! Das Navigieren durch die Stadt ist unnütz schwer, da ich keine Karte der Stadt einblenden kann. Der Pfeil zeigt nur die ungefähre Richtung an, was manchmal verwirrt. Mein Fazit: Das Geld sollte man lieber in **GTA 3** oder **Mafia** stecken."

SEBASTIAN STANGE (28), Student aus Dresden
„An **Crazy Taxi** scheiden sich sicher die Geister. Es ist halt ein High-score-Jagdspiel. Am besten gespielt mit ein paar Kumpels, die sich immer wieder überbieten. Für mich ist das nix. Der einseitige Spielverlauf wiederholt sich ständig. Außerdem arbeitet man auf kein Ziel hin. Meine Version fand nach zwei Tagen einen neuen Besitzer."

STEFAN KAMMLER (17), Schüler aus Holzkirchen
„**Crazy Taxi** ist kein Spiel, das einen für Wochen täglich stundenlang fesselt, sondern eher eine Spielerei für zwischendurch. Es macht einfach Spaß, mit über hundert Sachen eine steile Straße hinunterzufahren und dabei zu versuchen, möglichst dicht zwischen den Autos durchzukommen, um ein paar Dollar extra zu verdienen."

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Spiel	Genre	Hersteller
1	- 22%	Grand Prix 4	Formel-1-Simulation	Infogrames
2	▲ 15%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
3	▼ 15%	Tony Hawk's Pro Skater 3	Fun-Sport	Activision
4	▼ 14%	FIFA 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
5	▲ 12%	F1 2002	Formel-1-Simulation	EA Sports
6	▼ 9%	FIFA WM 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
7	▼ 6%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts
8	- 5%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft
9	▲ 2%	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	Ubi Soft
10	▲ 2%	Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Infogrames

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games Award SPORT 11/2002

VIDEO

DEMO

NHL 2003

GLANZPARADE In den höheren Schwierigkeitsstufen holen die Goalies so manchen Unhaltbaren aus dem Winkel – mit Händen und Füßen.

Lohnt der Kauf für Besitzer der Vorgänger-Version?

Diese Frage stellt sich bei der NHL-Serie immer wieder. In diesem Jahr ist die Antwort eindeutig.

Der Angriff gewinnt Spiele, die Abwehr gewinnt Meisterschaften, sagen die Amerikaner. Die alte Weisheit bringt das Spielgefühl von **NHL 2003** auf den Punkt. Wer in der aktuellen Version der Eishockey-Simulation um den Stanley-Cup mitspielen will, muss sich richtig anstrengen. 30 Originalteams aus der NHL beteiligen sich an der Jagd auf die hässlichste Trophäe im Profisport, hinzu kommen noch einmal 20 Nationalmannschaften und vier All-Star-Teams. Neben dem Karrieremodus, bei dem Sie auch als Manager tätig werden dürfen, stehen Freundschaftsspiele, Play-offs und Turniere auf dem Programm – eine Möglichkeit zum Trainieren, wie etwa die genialen Drill-Übungen in **Madden 2003**, gibt es nicht. Auf dem Eis angekommen, sieht es zunächst danach aus, als sei alles beim Alten geblieben; auch in grafischer Hinsicht. Ein paar zusätzliche Polygone, die ein oder andere neue Animation und komplett überarbeitete Gesichtstexturen der Spieler – auffallen werden Ihnen die optischen Detailverbesserungen erst beim Torjubel, oder wenn einer Ihrer Angreifer verletzt vom Feld humpelt. Damit das nicht passiert, stehen Ihnen nun gleich acht Dribbel-Möglichkeiten zur Verfügung, von denen auf Knopfdruck zufällig eine ausgewählt wird. Auf Wunsch dürfen Sie den Gegner auch manuell per Analogstick austanzen, in der Praxis erweist sich das aber als enorm schwierig. Coole Tricks mit Schläger und Puck füllen mit der Zeit den so genannten Gamebreaker-Balken. Ist der voll, zoomt die Kamera auf Knopfdruck an den puckfüh-



PREISFRAGE Wo ist der Puck? Die Gamebreaker-Funktion ist eine gute Idee, scheitert aber an der unvorteilhaften Perspektive.



KNIEFALL Die San Jose Sharks erhöhen auf 2:0, der Keeper der Calgary Flames kann dem Puck nur noch nachschauen.



SCHLAGSCHUSS Die Overhead-Kamera ist die übersichtlichste Perspektive. Freie Mitspieler und gute Schusspositionen erkennen Sie hier am schnellsten.

renden Spieler heran, das Geschehen verlangsamt sich zur Zeitlupe, nur Ihr Akteur kann sich noch ganz normal bewegen. Gut gedacht, schlecht gemacht: Der vermeintliche Vorteil ist nämlich keiner, da durch die neue Perspektive jede Übersicht flöten geht. Und gerade auf die sind Sie mehr denn je angewiesen – da der Gegner (dessen Cleverness Sie wie gewohnt mit vielen Detaileinstellungen an Ihre Vorlieben anpassen dürfen) kompromisslos checkt, Pässe blitzschnell abfängt und Chancen eiskalt verwandelt. So sind insbesondere auf der höchsten der vier Schwierigkeitsstufen sichere Zuspiele der Schlüssel zum Sieg. Erschwerend kommt noch hinzu, dass der Puck nicht wie in den Vorgängern automatisch angenommen wird, wenn einer Ihrer Spieler in der Nähe ist, sondern schon ziemlich genau mit dem Schläger „erwischt" werden muss. Wunderschöne Kombinationen hin oder her, vor dem Tor bekommen nun sogar abgebrühte Profis kalte Füße. Grund: Die Goalkeeper haben ihren Kasten zur Bank von England erklärt und weigern sich beharrlich (und in hohen Schwierigkeitsgraden oft unrealistischerweise), selbst die schärfsten Schlagschüsse passieren zu lassen. Für Aufmunterung sorgen die herrlich witzigen US-Kommentatoren, die sich mit Vorliebe gegenseitig auf den Arm nehmen und auch in der deutschen Version enthalten sein werden. JOCHEN GEBAUER

TRICKSEN wie die Profis

Acht brandneue Finten können auf Knopfdruck ausgelöst werden. Kombiniert lassen Sie damit (fast) jede gegnerische Abwehr ganz alt aussehen.

1 Die LA Kings im Angriff. Allison wird gleich von zwei Gegnern in die Zange genommen.

2 Nach einer kurzen Körpertäuschung laufen die Beiden ins Leere. Der Winkel ist aber noch zu spitz.

3 Allison legt sich den Puck zwischen den Beinen hindurch. Der Keeper kommt ein Stück aus seinem Kasten heraus …

4 … und wird prompt verladen. Auch der dritte Abwehrspieler konnte den blitzschnellen Bewegungen nicht folgen.

5 Allison dreht sich noch einmal. Wieder läuft die Abwehr ins Leere und dem Goalie ist die Sicht versperrt.

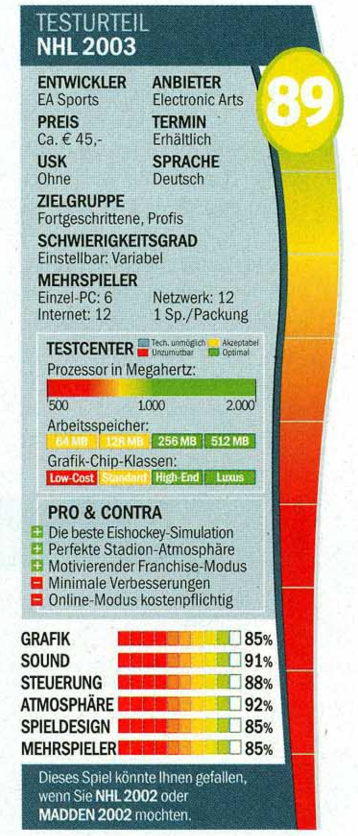
6 Ein kurzer Schlenzer mit der Rückhand und drin ist er. Da kann Calgarys Torhüter nur noch große Augen machen.





Die beste Neuerung ist der geniale Soundtrack von Jimmy Eat World und Papa Roach. Das sagt eigentlich schon alles, oder nicht?

Dass die Trading-Karten von **NHL 2002** nicht übernommen wurden, ist mir herzlich egal. Was mir aber wirklich sauer aufstößt, ist die Tatsache, dass EA für den Online-Modus nach 60 Tagen Kohle sehen will. Man muss sich nur mal vorstellen, was passieren würde, wenn Blizzard auf die Idee käme, das Battle.net kostenpflichtig zu machen. Ein Jahr hatte EA Sports Zeit – zwei neue Features (von denen eins oft völlig nutzlos ist), eine minimal verbesserte Optik und eine unwesentlich stärkere KI sind die magere Ausbeute. Trainingsmodi oder ein Editor (bei **Madden 2003** mittlerweile Standard) – Fehlanzeige. Was schon für ein Add-on mau wäre, wird zum Vollpreis verkauft. Die Quittung: Der „90er" ist futsch. **NHL 2003** ist ohne Zweifel eine erstklassige Eishockey-Simulation, der neue American-Sports-Spitzenreiter heißt allerdings **Madden 2003**.



Speed Challenge



GESCHLOSSENE GESELLSCHAFT Die hochglanzpolierten Wagen wirken wie eine Mischung aus F1-Boliden und GT-Prototypen.



STEILE KURVEN Bei Tempo 350 ist man für überhöhte Kurven sehr dankbar.

FEUCHTE TRÄUME In Villeneuves Visionen ist es zeitweise recht nass.

Motoren heulen, Geschwindigkeit rauscht, der Tunnel blickt. Villeneuve träumt von einer besseren Zukunft.

Die Formel 1 ist zum Schaulauf verkommen, die neue LeMans-Serie feiert hingegen überraschende Erfolge. Kein Wunder, dass sich Ex-F1-Weltmeister Villeneuve, der ohnehin gerade eine fahrerische Auszeit zu nehmen scheint, eine neue Serie wünscht: die Geschwindigkeiten der Formel 1, die aufregenden Wagen der Le-Mans-Serie und das Regelwerk eines Seifenkistenrennens. Eine solche Serie präsentiert **Speed Challenge: Jaques Villeneuve's Racing Vision**. Die futuristischen Coupés fahren auf insgesamt zwölf, in 23 Einzelserien gruppierten Strecken. Regeln gibt es keine: Man darf nach Herzenslust drängeln, blockieren und Schikanen über das Kiesbett abkürzen. Auch auf Boxenstopps wird verzichtet, denn zum einen wird nicht getankt und zum anderen verschleißen die Reifen nicht. Sollte man dennoch mit der Reifenwahl oder der Spoilereinstellung nicht zufrieden sein, lässt sich dies während der Fahrt ändern. Die Rennen auf den abwechslungsreichen Pisten weisen **Speed Challenge** als waschechten Funracer aus: In erster Linie ist das Spiel einfach nur schnell. Tempo 400 wird trotz der aseptischen Grafik hautnah vermittelt, wofür vor allem der Motorensound und die geschwindigkeitsabhängige Steuerung sorgen. Abgesehen davon ist vom Fahrmodell nur wenig zu erkennen – obwohl es zahlreiche Möglichkeiten gibt, das Fahrzeug-Setup zu verändern. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Der hohen Geschwindigkeit, dem einzigen Vorzug des Spiels, darf man nicht verfallen.

Speed Challenge ist ein rundes Produkt: Nirgends hat das Spiel Ecken und Kanten vorzuweisen. Die Fahrzeug-Designs sind gefällig, allerdings nicht wirklich aufregend. Das Fahrgefühl ist okay, es lässt den Bauch aber völlig unbeeindruckt. Die Strecken sind ebenfalls ganz nett, aber eben auch kein Feuerwerk der Fantasie. Nur schnell ist das Spiel, richtig schnell. Dem Geschwindigkeitsrausch darf man auf den langen Geraden dennoch nicht verfallen, da die Bodenhaftung der Wagen in den Kurven doch arg zu wünschen übrig lässt. Damit ist **Jaques Villeneuve's Racing Vision** ein passabler Zeitvertreib für die Mittagspause, an den Abenden sollte man hingegen den Rennsportübertragungen auf DSF und Eurosport den Vorzug geben. Dort wird zwar weniger Interaktion, dafür aber weitaus mehr Abwechslung und Spannung geboten.



TESTURTEIL
SPEED CHALLENGE

ENTWICKLER Ubi Soft
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN 26. September
USK Ohne
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

64

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Hohe Geschwindigkeit
+ Zahlreiche Rennstrecken
– Alberne Fahrzeuge
– Wenig Fahrgefühl
– Zu einfaches Setup

GRAFIK	71%
SOUND	80%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	64%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **POWERSLIDE** oder **DIE 24 STD. VON LE MANS** mochten.



Madden NFL 2003



FESTGEFAHREN In einem derartigen Getümmel findet nicht mal ein Star-Running-Back wie Emmet Smith eine Lücke.

2-78. 2-78. Hike. Hike. Pünktlich zum Start der neuen NFL-Saison versprüht Madden 2003 Football-Feeling pur.

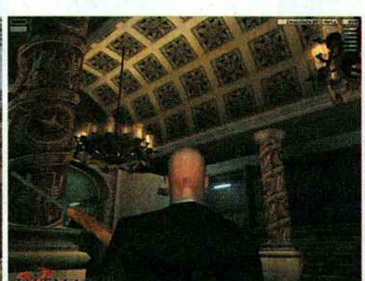
Wenn Sie nicht wissen, was ein Audible, ein Fumble oder eine Linebacker ist, dann werden Sie dumm sterben – jedenfalls wenn es nach **Madden 2003** geht. Wer die komplizierten Regeln des American Football nicht kennt, den lässt EA Sports im Regen stehen. Football-Kenner bekommen hingegen die beste Simulation ihrer Lieblingssportart. Wie gewohnt stehen alle aktuellen NFL-Teams mit den echten Spielern zur Auswahl, im Liga-Modus darf auf der Jagd nach dem Superbowl eifrig gehandelt und eingekauft werden. Die Matches selbst sind ein optisches und akustisches Feuerwerk – perfekte Kommentare, butterweiche Animationen, tosende Zuschauer und Tacklings, bei denen man unwillkürlich die Hände vors Gesicht schlägt. Auch in Sachen Steuerung gibt sich **Madden** keine Blöße, ein Gamepad mit acht Tasten vorausgesetzt. Neu sind die diversen Trainingscamps, in denen Sie für die hektischen Spielsituationen in Ruhe trainieren können. Eine Wohltat für Anfänger. In den hohen Schwierigkeitsstufen sind weite Pässe und spektakuläre Läufe nun deutlich schwieriger – wer den starken Computergegner dennoch zum Frühstück verputzt, darf sich online gegen andere menschliche Spieler beweisen.

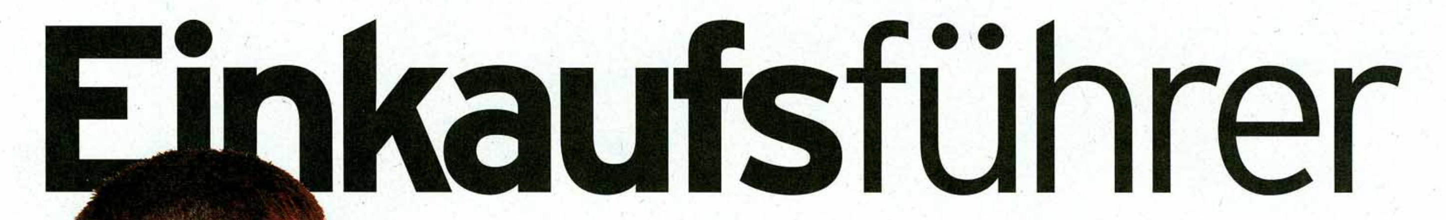
JOCHEN GEBAUER




HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN





Einkaufsführer

Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: **Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele** bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.



So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100
Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons
Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

Spielesammlungen
Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste"
Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 – UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

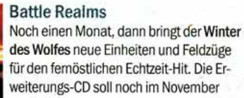




Warcraft 3
In der Internet-Liga Battlenet ringen zigtausend Echtzeit-Strategen mit Orks, Menschen, Nachtelfen und Untoten um die Tabellenspitze. Nicht nur im Mehrspielermodus ist **Warcraft 3** Genrekönig. **92**
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,-

Battle Realms
Noch einen Monat, dann bringt der **Winter des Wolfes** neue Einheiten und Feldzüge für den fernöstlichen Echtzeit-Hit. Die Erweiterungs-CD soll noch im November erscheinen. **88**
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,-

Empire Earth
Mit dem Add-on **Zeitalter der Eroberungen** schlagen die Stainless Steel Studios noch einmal hundert Jahre auf die spielgewordene Menschheitsgeschichte: Sie kommandieren Battlemechs auf dem Mars. **87**
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,-



Age of Empires 2: Age of Kings
Der Nachfolger **Age of Mythology** rückt in greifbare Nähe: Einige Auserwählte können sich bereits im groß angelegten Betatest von den Qualitäten der 3D-Schlachtfelder überzeugen. **85**
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,-

Mech Commander 2
Der einzige Genre-Vertreter, der nicht auf Massenschlachten, sondern auf knifflige Scharmützel setzt. Diese sind dafür umso spannender, nicht zuletzt dank der schön in Szene gesetzten Kampfroboter. **84**
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,-

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder

Black & White
Das Götterspiel von Peter Molyneux scheidet immer noch die Geister. Die einen finden die Kreaturen-Aufzucht langweilig, die anderen schlichtweg genial. Letztere dominieren unter unseren Lesern. **92**
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,-





Die Sims
Die emsigen **Sims** brechen nicht nur alle Verkaufsrekorde, sondern stellen auch eine neue Bestmarke für erschienene Add-ons auf. Neu im Add-on-Sortiment: **Tierisch gut drauf**. **90**
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,-

Wiggles
Putzige kleine Kobolde, haarige Missionen und viel Humor – die buddelnden **Wiggles** muss man einfach gern haben. Wenn Sie nur nicht immer an das Eine denken würden. **89**
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,-



NEUZUGANG
Stronghold Crusader
Die Neuauflage der Burgbausimulation bietet Aufbau-Fürsten neue Herausforderungen, Truppen und Spielmodi. Der Multiplayermodus ist extra klasse, egal ob mit Computergegnern oder Kumpels. **85**
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,-

Die Siedler 4
Wenn kleine Römer über Ihren Bildschirm wuseln, haben Sie entweder zu viele halluzinogene Drogen genommen oder **Die Siedler 4** installiert. Wir raten zu den Siedlern. Am besten mit Mission-CD. **85**
Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,-

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Die demnächst erscheinende Mehrspieler-Erweiterung macht einen exzellenten Eindruck: Dank der neuen „Runden-Uhr" dauern Multiplayer-Partien nicht mehr so ewig wie früher. **85**
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,-



Age of Wonders 2
Das Entwicklerteam ist fleißig: Nachdem der letzte Patch die **Heroes**-Alternative um einen einfacheren Schwierigkeitsmodus erweitert hat, soll der nächste für bessere Mehrspielerbalance sorgen. **84**
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Preis: ca. € 40,-



Etherlords
Auch wenn der Nachfolger bereits in den Startlöchern steht: **Etherlords 1** ist auf jeden Fall einen Blick wert – nicht nur dank der schönen 3D-Grafik. Vor allem die Rundenschlachten sind spannend. **82**
Ausgabe: 01/02 | Jowood | Preis: ca. € 35,-



Civ: Call to Power 2
Nicht von Sid Meier, aber trotzdem **Civilization**. Dank des attraktiven Budgetpreises der ideale Kauf für alle, die in die ultra-komplexe **Civilization**-Welt reinschnuppern möchten. **81**
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,-



Heroes of Might & Magic 4
Wer schon alle Kampagnen durchgespielt hat und nach neuen Szenarios dürstet: Im Internet findet sich mittlerweile eine ganze Reihe exzellenter Karten, die die berühmte **Heroes**-Sucht stillen. **81**
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,-

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
Das kostenlose Add-on ist online, die Kaperfahrt geht weiter. Wer seine Dublonen im Spielerversteck horten will oder mit neuen Schiffen auf Beutezug gehen möchte, schaut auf unsere Cover-DVD. **88**
Ausgabe: 07/02 | Bigben Interactive | Preis: ca. € 45,-



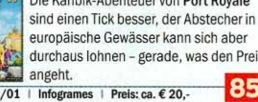
Die Gilde
Im Dezember kommt das lang ersehnte Add-on. Mit dem Friedhofswärter gibt es dabei einen komplett neuen Beruf, über den die Entwickler aber noch nicht zu viel verraten wollen. Wir bleiben am Ball. **87**
Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,-



Fußballmanager 2002
Sind Sie Lautern-Fan? Ja? Dann machen Sie den roten Teufeln und ihrer roten Laterne doch mal gehörig Beine. Oder behaupten Sie sich mit dem VfL Bochum an der Tabellenspitze. **86**
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,-







Patrizier 2
Die Karibik-Abenteuer von **Port Royale** sind einen Tick besser, der Abstecher in europäische Gewässer kann sich aber durchaus lohnen – gerade, was den Preis angeht. **85**
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,-



Der Industriegigant 2
Schröder oder Stoiber? Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die Wahl bereits gelaufen. Egal wie es ausgeht, Sie können den Politikern zeigen, wie man eine Wirtschaft ankurbelt. **84**
Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 45,-



STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Noch sind die Weltkriegs-Veteranen einsame Genrespitze, was Grafik, Komplexität und Missionsdesign anbelangt. Mal sehen, ob sich das ändert, wenn nächsten Monat **Robin Hood** seinen Auftritt hat.
Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,- | **90**



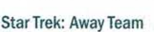
Desperados
Das deutsche Entwicklerteam Spellbound hat den Nachfolger **Robin Hood** beinahe fertig gestellt. Der glänzt vor allem mit innovativen Action-Kämpfen. Aber auch der Vorgänger ist einen Blick wert.
Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **87**



Commandos
Wer **Commandos** nicht kennt, hat verpennt. Deshalb ab zum Spieleshop und den Klassiker zum Budget-Preis mitnehmen. Für die 10 Euro können Sie nix falsch machen.
Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,- | **81**



Fallout Tactics
Den Taktik-Ableger gibt es seit kurzem zusammen mit seinen Rollenspiel-Brüdern im „Radioactive Pack" zum Budget-Preis. Auf jeden Fall eine lohnende Investition!
Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,- | **79**



Star Trek: Away Team
Verkürzen Sie sich doch die Wartezeit auf den Ego-Shooter **Elite Force 2** mit einer Partie **Away Team**: Da sehen Sie die Kommandoeinsätze aus einer völlig neuen Perspektive.
Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **79**



ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

NEUZUGANG



Unreal Tournament 2003
Es kam, sah und siegte. Der Mehrspieler-Modus löst den Vorgänger und einen weiteren Multiplayer-Shooter von ID Software endlich als Referenz ab. Action-Fans müssen zugreifen.
Ausgabe: 11/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **92**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
„Surr-surr"! Keiner schwingt das Laserschwert eleganter als Jedi-Ritter Kyle Katarn. Die **Star Wars**-Oper von Raven Software ist nach wie vor das Single-player-Nonplusultra.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,- | **90**



No One Lives Forever
Die virtuelle Konkurrentin von Austin Powers und James Bond heißt Cate Archer und zieht bald in ihr zweites Abenteuer. Auf Seite 54 lesen Sie die aktuellsten Informationen über **NOLF 2**.
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,- | **88**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Wer die Demo von **Battlefield 1942** ausgiebig gezockt hat, für den ist **Medal of Honor** die ideale Einzelspieler-Variante. Nach wie vor das beklemmende Highlight: Die Landungsszene in der Normandie.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**



Aliens vs. Predator 2
Marine gegen Aliens gegen Predator. Der ungleiche Dreikampf baut mit seinen Schockeffekten mächtig Atmosphäre auf. Das durchwachsene Add-on ist aber nur für Hardcore-Fans empfehlenswert.
Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **85**



ACTION
TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

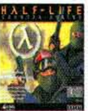


Operation Flashpoint
Da zockt nicht nur der Spieß von nebenan: Realistischer als **OFP** hat noch kein Spiel das Soldatenleben simuliert. Wer immer noch nicht genug bekommen kann, spielt die beiden erstklassigen Add-ons.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,- | **89**

NEUZUGANG



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: Zu Lande, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, U-Boot oder Bomber: Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **87**



Counter-Strike 1.5
Battlefield 1942 oder **Counter-Strike**? Dem nach wie vor beliebtesten Online-Shooter der Welt droht die Wachablösung. Ob sich die Weltkriegsschlacht gegen den Anti-Terror-Kampf durchsetzt?
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **84**



Ghost Recon
Tom Clancy überall. **Der Anschlag** läuft im Kino, seine Bücher zieren die internationalen Bestseller-Listen und auch **Ghost Recon** kann mit dem spannenden Szenario des Thriller-Spezialisten punkten.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **83**



Project I.G.I.
Ohne Taktik und Köpfchen geht bei **Project I.G.I.** gar nix – wer auf wildes Ballern aus ist, wird sein blaues Wunder erleben. Einzig die nur rudimentär vorhandene Speicherfunktion stört den Spielwitz.
Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **82**

ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

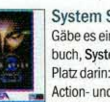
Mafia: The City of Lost Heaven
Schenkt man den Entwicklern Glauben, so wird in Kürze ein Patch erscheinen, der erstens die KI-Probleme löst und zweitens einen Multiplayer-Modus aktiviert. Zwei Gründe mehr, **Mafia** zu kaufen.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- | **89**



Deus Ex
Deus Ex ist knapp zwei Jahre nach seinem Erscheinen noch immer einzigartig: Kein anderes Spiel schafft es, Action und Rollenspiel so clever zu verbinden wie Warren Spectors Meisterwerk.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **89**

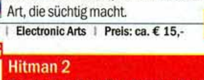


Grand Theft Auto 3
Ja, **Mafia** hat die schönere Grafik, die spannendere Story und die cooleren Charaktere. Aber nirgends sonst macht es so viel Spaß, mit einem geklauten Auto durch eine City zu flitzen wie in **GTA 3**.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- | **89**



System Shock 2
Gäbe es ein Computerspiel-Geschichtsbuch, **System Shock 2** hätte sicher einen Platz darin: Wie **Deus Ex** vereint das Spiel Action- und Rollenspiel-Elemente auf eine Art, die süchtig macht.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **86**

NEUZUGANG





Hitman 2
Gnadenlos cool: Das Abenteuer von Profikiller 47 punktet mit der atmosphärischen Geschichte, den abwechslungsreichen Einsätzen und vielen Lösungsmöglichkeiten. Nix für Kinder!
Ausgabe: 11/02 | Eidos | Preis: ca. € 40,- | **85**

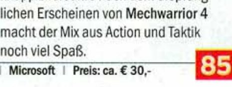


ACTION
SCIFI-ACTION

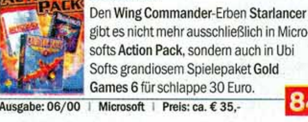
vorgestellt von Thomas Weiß

Aquanox
Aquanox ist der Unterwasser-Shooter mit der Sofort-Spaß-Garantie. Bald gibt's einen Nachfolger, der den Spielablauf komplexer macht: mit Handel, verzweigten Missionen und mehr Story.
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | Preis: ca. € 20,- | **85**

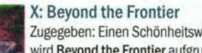
Mechwarrior 4: Vengeance
Die Blechkameraden altern nicht: Auch knapp zwei Jahre nach dem ursprünglichen Erscheinen von **Mechwarrior 4** macht der Mix aus Action und Taktik noch viel Spaß.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**



Starlancer
Den **Wing Commander**-Erben **Starlancer** gibt es nicht mehr ausschließlich in Microsofts **Action Pack**, sondern auch in Ubi Softs grandiosem Spielepaket **Gold Games 6** für schlappe 30 Euro.
Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **84**



Crimson Skies
Crimson Skies, das heißt: blutroter Himmel. Was das mit dem Spiel zu tun hat? Sie sind Flieger, der sich mit bis an die Zähne bewaffneten Doppeldeckern durch die Lüfte bewegt.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **83**



X: Beyond the Frontier
Zugegeben: Einen Schönheitswettbewerb wird **Beyond the Frontier** aufgrund veralteter Grafik nicht mehr gewinnen. Dafür ist's die momentan einzige Option, wenn Sie Spiele wie **Elite** mögen.
Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **80**



ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Über den Wolken ist die Freiheit wohl grenzenlos. Am PC leider nicht, da das starre Korsett der Missionen dem Spieler nur wenig Selbstständigkeit zugesteht. Dennoch die beste militärische Flugsim.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,- | **88**



Comanche 4
Und hier ist die beste militärische Hubschraubersimulation. Nicht annähernd so realistisch zu fliegen wie **Eurofighter Typhoon**, dafür aber weitaus einsteigerfreundlicher und actionlastiger.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Kommen wir zur besten Bombersimulation. Die ist trotz langweiliger Missionen durchaus spielenswert, weil man nämlich sämtliche Aufgaben der achtköpfigen Besatzung übernehmen muss.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite: Special Edition
Die beste (und einzige) Panzersimulation ist noch immer ein gutes Spiel. Die Special Edition ist mit ihren Editoren und Mods schwierig zu installieren, aber dennoch ein rundes Gesamtpaket.
Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Zum Abschluss kommen wir zu einem Spiel der Superlative: Diese beste militärische Flugsimulation mit Fliegern aus dem Zweiten Weltkrieg ist beispiellos schön und atemberaubend langweilig.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **77**

ACTION
GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von Thomas Weiß

Rayman 2: The Great Escape
Wenn Ihnen **Alice** und **Evil Twin** zu „böse" sind, werden Sie Knuddelheld Rayman sofort ins Herz schließen. Für 10 Euro rennen, hüpfen und ballern Sie sich durch quietschbunte Levels.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,- | **83**

Adventure Pinball
Dieser Flipper macht Spielhallen überflüssig: Tolle Grafiken dank **Unreal**-Engine, viel Abwechslung dank Adventure-Einschlag und kleinen Rätseln. Wer Flipper mag, muss zugreifen.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **79**

Ballerburg
Nein, nein. Bei **Ballerburg** handelt es sich nicht um ein berüchtigtes Killerspiel, auch wenn das der Name suggerieren will. Hier schießen Sie strategisch mit Kanonen auf die Burg Ihres Gegners – spaßig!
Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,- | **78**

Sheep, Dog 'n' Wolf
Die Looney Tunes sind Vorbild für dieses actionreiche Geschicklichkeitsspiel mit Puzzleeinlagen. Wunderbar ist die Grafik, die mit bunten, bewusst detailarmen Texturen für Comic-Atmosphäre sorgt.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **78**



Star Monkey
Danke, smallrockets.com, für diesen klassischen Shooter: Aus der Draufsicht, aber mit allerlei 3D-Effekten steuern Sie einen kleinen Raumer durch die Luft und ballern, bis ... na ja, Sie wissen schon.
Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,- | **75**



ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Jochen Gebauer



Flucht von Monkey Island
Jung-Pirat Guybrush stolpert in einer leicht angestaubten Comic-Optik durch haarsträubende Abenteuer. Die Rätsel sind top, der Humor herrlich und ein Nachfolger leider immer noch nicht in Sicht.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



Grim Fandango
Tim Schafers skurilles Meisterwerk rund um den durchgeknallten Toten Manny und seine Odyssee durch die Unterwelt wird nur durch die unglückliche Steuerung getrübt. Die Rätsel sind klassisch knackig.
Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **81**



Das Geheimnis der Druiden
Das Geheimnis ist ... nee, das wird nicht verraten. Das sollen Sie in dieser spannenden Geschichte um Verschwörungen und Intrigen ja herausfinden. Solide Rätsel und eine dichte Atmosphäre inklusive.
Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,- | **78**



Monkey Island 3
Viele Fans ziehen **Monkey Island 3** dem Nachfolger vor – in Sachen Rätsel und Humor sicher mit Recht. Leider nagt daran der Zahn der Zeit ganz gewaltig. Wer sich davon nicht schrecken lässt, hat Spaß.
Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **78**



Gabriel Knight 3
Was haben Vampire, Tempelritter und hübsche Frauen gemeinsam? Richtig, Gabriel Knight muss sich mit ihnen rumärgern. Die Geschichte ist heute noch so abgefahren und interessant wie eh und je.
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **72**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE


vorgestellt von Jochen Gebauer

The Elder Scrolls 3: Morrowind
Endlich ist sie da, die deutsche Version des Rollenspiel-Knallers von Bethesda. Ob die Übersetzung mit der Original-Version mithalten kann, lesen sie in unserem Nachtest auf Seite 115.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **91**


Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Die Gerüchteküche um eine Fortsetzung des legendären Rollenspiels brodelt gewaltig. Einmal heißt es, Interplay würde an einem dritten Teil werkeln, dann wieder, dass Bioware die Rechte erwerben will.
Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- | **89**


Gothic
Lange nicht so umfangreich wie **Morrowind**, dafür aber mit einer dichteren Atmosphäre und einer ebenso wunderschönen Spielwelt: Nach wie vor eine echte Rollenspiel-Perle. Wir warten auf Teil 2.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | Preis: ca. € 10,- | **85**

NEUZUGANG

Icewind Dale 2
Trotz Uralt-Grafik top: Der zweite Teil der Eiswindtal-Reihe überzeugt mit klassischen Rollenspiel-Tugenden – spannende Story, detaillierte Charakter-Entwicklung und viele Quests.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- | **84**


Neverwinter Nights
Deutsche Spieler sind über die Patch-Politik erzürnt – die Übersetzung der Updates dauert ihnen viel zu lange. Andererseits: In anderen Ländern sind die lokalisierten Versionen erst jetzt erschienen.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer

Dungeon Siege
Kurzweiliges Hack&Slay-Vergnügen mit Abzügen in der B-Note: Story und Quests sind nur rudimentär vorhanden. Traumhaft die Optik: Herrliche Landschaften und spektakuläre Effekte machen Laune.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- | **88**


Diablo 2
Spielerisch hat der Klassiker zwar immer noch die Nase vorn – vom Battle.net mal ganz zu schweigen – technisch ist er aber gegen aktuelle Konkurrenten chancenlos. Wir hoffen auf den dritten Teil.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- | **86**


Vampire: Die Maskerade
Eine wunderschöne Story führt Sie durch Europa und wichtige Epochen der Neuzeit. So viele kleine Macken **Vampire** auch hat, so schnell sind sie dank der Geschichte um Blutsauger Christof vergessen.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**


Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters auch heute noch interessant.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **78**


Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, darf dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer

Dark Age of Camelot
Der große Erfolg in Deutschland weckt Hoffnung für zukünftige Online-Rollenspiel-Highlights wie **Shadowbane** oder **Star Wars Galaxies**. Ein Genre ist hoffähig geworden; hoffentlich hält der Trend an.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- | **84**


Anarchy Online
Gut informierte Quellen wollen gehört haben, dass Funcom finanzielle Probleme hat. Die Zukunft von **Anarchy Online** stehe in den Sternen. Wäre schade, das Add-on verspricht nämlich frischen Wind.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- | **81**


Everquest
Für den neuen deutschen Server sucht Ubi Soft noch Gamemaster – also Spieler, die dafür sorgen, dass alles in geordneten Bahnen verläuft. Bewerbung unter http://guide.eqloft.com/guideapp.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **80**


Asheron's Call
Die Fortsetzung soll noch im Dezember erscheinen. Der Beta-Test ist in vollem Gange, die Server angesichts des großen Ansturms (es ist von etwa 20.000 Beta-Testern die Rede) hoffnungslos überlastet.
Ausgabe: - | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **73**


Ultima Online
Wie immer an dieser Stelle: Nix Neues von der **Ultima-Front**. Das Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten fristet sein Schattendasein. Wer dennoch einsteigen will, wählt den deutschen Server Drachenfels.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **71**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner


Virtua Tennis
Filzbälle kann man auf unterschiedlichste Arten über ein Netz dreschen – in **Virtua Tennis** macht man dies auf eine auch für Gegner des weißen Sports überraschend kurzweilige Weise.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- | **86**


Links Championship Edition
Wer stattdessen Gummi bevorzugt, macht dies am Besten mit **Links**. Obwohl hier alles mit physikalisch korrekten Dingen zugeht, steht doch der Genuss der Landschaftsgrafik im Vordergrund.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **85**


Jimmy White's Cueball World
Die Welt der Plastikkugeln sollte man hingegen in Kneipen genießen. Wem es dort zu stickig ist, der kann auch am PC sämtliche Variationen genießen, bunte Kugeln über grünen Filz zu rollen.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- | **84**


Tennis Master Series
Tennis Master Series bietet eine vergleichsweise biedere, dafür aber eine sehr anspruchsvolle Möglichkeit, unschuldige Filzbälle zu verdreschen. Für alle, die Simulation über Spaß stellen.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**


Microsoft Flight Simulator 2002
Genau die gleiche Klientel spricht auch Microsofts **Flight Simulator** an: Von A nach B fliegen, dort mit C funken, den Blick über D genießen, die Schalter E bis X umlegen, auf Y landen und in Flugzeug Z steigen.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- | **76**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Christian Müller


FIFA 2002
Auch wenn **FIFA 2003** bereits in den Startlöchern steht: **FIFA 2002** krempelte die arcadelastige Serie mit dem neuen Pass-System um wie eine alte Hose – und die Spieler waren begeistert.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**


FIFA 2001
Wenig realistisch, verdammt spektakulär und herrlich unterhaltsam. Wer den unkomplizierten Kick für zwischendurch sucht, ist mit der 2001er-Version bestens bedient – zum Freundschaftspreis.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **86**


FIFA Weltmeisterschaft 2002
Knapp vorbei ist auch daneben, dennoch müssen sich Rudis Mannen nicht grämen. Schließlich können Sie die Kicker vom Zuckerhut noch bei der schlanken WM-Ausgabe von **FIFA** vom Platz fegen.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **85**


FIFA 2000
Für schlappe 15 Euro bekommen gerade Spieler mit schwächeren Systemen die gewohnt erstklassige **FIFA**-Kost aufgetischt, die lediglich technisch nicht mehr ganz up to date ist.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**


UEFA Challenge 2001/2002
Der Fußballgott meinte es nicht gut mit Leverkusen. Doch bei der **FIFA**-Alternative können Sie mit Toppis Mannen das erlesene Teilnehmerfeld ein zweites Mal aufmischen. Hoffentlich mit Happy-End.
Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 40,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Christian Müller

NEUZUGANG

Madden NFL 2003
Schickere Grafik, schnörkelloseres Gameplay und eine ausgewogenere Gegner-KI machen **Madden NFL 2003** zu einem Pflichtkauf für alle Fans des amerikanischen Volkssports. Ran ans Leder-Ei!
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **90**

NEUZUGANG
NHL Live 2003
Die beste Eishockey-Simulation aller Zeiten! Auch wenn sich wirkliche Neuerungen in Grenzen halten – **NHL 2003** ist noch einen Tick besser als sein Vorgänger. Ab aufs Eis!
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**


NBA Live 2001
Oldie but Goldie: Zwar hat **NBA Live 2001** schon fast zwei Jahre auf dem Buckel, doch das merkt man der exzellenten BB-Simulation nicht an. Trost für alle Fans: Anfang 03 erscheint **NBA Live 2003**!
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **89**


NHL 2002
Nur eine Nuance schlechter als **NHL 2003** gibt's die letztjährige Eishockey-Referenz bald günstiger. Winterschlussverkauf im Oktober? Wer's noch nicht hat: Unbedingt zuschlagen!
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **88**


Madden NFL 2002
Von Football-Experten als ein wenig zu einfach abgetan, erfreuten sich Otto-Normal-Quarterbacks am genialen Spielerlebnis. Und das gibt's jetzt bald noch billiger als zuvor!
Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **87**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Harald Wagner


Colin McRae Rally 2.0
Schlamm und Kies sind Ihre bevorzugten Fahrbahnbeläge? Auch knapp zwei Jahre nach seinem Erscheinen ist **Colin McRae Rally 2** noch immer die beste Simulation zeitgenössischer Rallye-Fahrzeuge.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- | **87**


Grand Prix 4
Sollten Sie stattdessen Asphalt bevorzugen, ist **Grand Prix 4** die schnellste Möglichkeit, Kilometer zu fressen. Ganz ohne Kies geht es aber nicht: Die Auslaufzonen werden Sie unfreiwillig oft besuchen.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **85**


Moto Racer 3
Auch Asphalt mit Kies, aber nicht so schnell: **Moto Racer 3** präsentiert alle nennenswerten Motorradsportarten und verblüfft mit der Erkenntnis, dass man ein Bike auf sieben Arten steuern kann.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **82**


Rally Championship 2002
Zurück in den Schlamm. Wer nicht driften will und ein Rennen gerne etwas solider und behäbiger angeht, dem wird **Rally Championship 2002** gefallen. Wer langsam fährt, kommt auch ans Ziel.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **82**

Rally Trophy
Nochmals Schlamm, diesmal ein historischer. Die 40 Jahre alten, störrischen und abwechslungsreich zu fahrenden Rallye-Fahrzeuge schleudern lustig über die Pisten – selbst, wenn man dies nicht will.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner


Tony Hawk's Pro Skater 3
Welchen Unsinn man mit vier Rollen und einem Brett anstellen kann, wenn man in Lagerhallen und auf Spielplätzen unterwegs ist, zeigt diese schnelle Skateboard-Stunt-Musik-Lifestyle-Simulation.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- | **91**


Need for Speed: Porsche
Mit etwas größeren Rädern und einem Blechkleid sind die Stunts nicht annähernd so spektakulär, dafür sind die Geschwindigkeiten aller Porsche-Serienmodelle der letzten 50 Jahre aber weitaus höher.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Auch wenn die vier winzigen Rollen und das Brett so richtig alt sind, ein Skateboard bleibt ein Skateboard. Und so fährt sich **Tony Hawk 2** völlig identisch mit dem etwas teureren **Tony Hawk 3**.
Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **85**


Crazy Taxi
Taxi fahren ist nicht unbedingt trendsportig und hält auch keinem Vergleich mit einem Porsche-Rennen stand, dafür gibt es hier aber Verkehrsregeln, die man nach Herzenslust missachten darf.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi | Preis: ca. € 40,- | **81**


Mat Hoffman's Pro BMX
Zwei Räder und ein wenigen Stahlrohr – BMX-Räder sehen völlig anders aus als jedes Skateboard. Erstaunlicherweise fahren sie sich aber (wenigstens auf dem PC) haargenau wie die Rollbretter.
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **76**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z

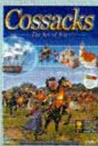


Age of Empires 2: Conquerors
Conquerors bietet gleich fünf komplett neue Völker, die in vier erstklassig inszenierten Kampagnen in die Schlacht ziehen. Hinzu kommen 24 neue Technologien sowie elf neue Einheiten! Traumhaft – was will man mehr?
Ausgabe: 10/00 | Microsoft | ca. € 30,- | **85**

Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache
Hilfe, die Russen kommen! Und zwar mit satten 30 neuen Einheiten, allerdings nach wie vor ohne wirklichen taktischen Tiefgang. Darüber tröstet aber die spannende Atmosphäre hinweg. C&C-Fans sind begeistert.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- | **82**



BG II: Thron des Bhaal
Neue Schätze, neue Gegner, neue Rätsel und vor allem neue Möglichkeiten, in zuvor unerreichbare Erfahrungsstufen vorzustoßen. Das Ende dieser genialen Saga sollte sich kein RPG-Fan entgehen lassen.
Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **91**



Cossacks: The Art of War
Das Add-on zu **European Wars** bietet fünf neue Missionen, historische Schlachten und frische Kampagnen mit noch größeren Karten sowie einen erweiterten Mehrspieler-Part. Allererste Sahne!
Ausgabe: 12/01 | CDV | ca. € 30,- | **77**



Diablo 2: Lord of Destruction
Diablo 2 hat eingeschlagen wie eine Bombe und sich über drei Millionen Mal verkauft. **Lord of Destruction** spinnt die Geschichte um Diablo in einem 5. Akt weiter und bietet obendrein zwei neue Charakterklassen.
Ausgabe: 08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **90**



Die Siedler 4 Mission-Disk
Maya, Wikinger und Römer heißen die drei neuen Völker der ersten Mission-Disk zur Wusel-Sim. Ansonsten gibt's wenig Neues. Fans des Grundprogramms wird's aber gefallen.
Ausgabe: 09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **81**



Die Siedler 4: Die Trojaner
In vier neuen Kampagnen wird beim zweiten Add-on weitergewuselt – eine davon enthält das neue Trojaner-Volk. Dazu gesellt sich mit dem Kooperationsmodus eine nette Variante für Mehrspielerduelle.
Ausgabe: 02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **82**



Die Sims: Hot Date
Sex sells? Nicht bei den Sims. Dennoch dürfen Sie bei **Hot Date** baggern bis zum Gehtnichtmehr, Rohre werden nach wie vor anderswo verlegt. Dafür darf nach Herzenslust geknutscht und gefummelt werden.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **81**



Die Sims: Party ohne Ende
Let's get ready to party! Egal ob eine Privat-Party im heimischen Wohnzimmer oder eine wilde Nacht in der Disco – hier dürfen Ihre Sims feiern, bis der Arzt kommt, den Kater am nächsten Morgen gibt's gratis dazu.
Ausgabe: 05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **79**

NEUZUGANG

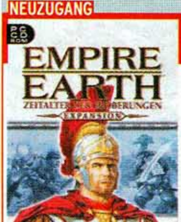


Die Sims: Tierisch gut drauf
Was hat im Familienleben der Sims bisher gefehlt? Richtig, Haustiere natürlich! Im neuesten Erweiterungsset können Sie Ihren Sims einen pelzigen Freund spendieren und sogar als Tierarzt Karriere machen.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 24,- | **71**



Die Sims: Urlaub total!
Auch Ihre Sims haben es sich verdient. Ob es zum Winterurlaub in die Berge oder an den Teutonengrill nach Santa Irgendwo geht, entscheiden Sie. Leider weniger umfangreich als die anderen Add-ons.
Ausgabe 05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **77**

NEUZUGANG

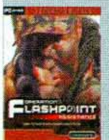


EE: Zeitalter der Eroberungen
In der 15. Epoche des Echtzeitstrategie-Hits stellen Sie sich und Ihre Nation vor die wohl größte Herausforderung: die Eroberung des Weltraums. Außerdem enthält das **Empire Earth**-Add-on drei Kampagnen!
Ausgabe: 11/02 | Vivendi Universal | ca. € 33,- | **86**



Ghost Recon: Desert Siege
Wir schreiben das Jahr 2009, in Eritrea in Afrika bricht eine Hungersnot aus und Sie müssen mit Ihrer Spezialeinheit in zehn packenden Missionen die Ordnung im Land wiederherstellen. Klingt spannend, ist es auch!
Ausgabe: 05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- | **79**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Ab zu den Russen! In dem Erweiterungsset schlüpfen Sie in die Rolle eines Ex-Speznaz-Soldaten und kämpfen in 20 neuen Missionen auf russischer Seite. Als Extra liegt auch noch ein Strategie-Guide bei.
Ausgabe: 02/02 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**



Op. Flashpoint: Resistance
Das zweite Add-on zu **Operation Flashpoint** eröffnet gleich mal einen neuen Kriegsschauplatz auf der Insel Nagova. Herausfordernde Missionen und eine spannende Hintergrundstory machen Lust auf noch mehr!
Ausgabe: 09/02 | Codemasters | ca. € 30,- | **87**



Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Eine neue Kampagne mit 25 Missionen wartet hier auf Nachwuchs-Seefahrer. Außerdem wurde die Grafik massiv verbessert, die Mehrspieler-Modi erweitert und neue Karrieremöglichkeiten sowie ein Karten-Editor hinzugefügt.
Ausgabe: 12/01 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**



Pharao: Kleopatra
Neues vom Nil: Beim Add-on **Kleopatra** dreht sich alles um die ägyptische Schönheit, zu deren Ehre Sie als Städteplaner diverse Bauten errichten müssen, ohne dabei die Wünsche Ihrer Bürger zu vernachlässigen.
Ausgabe: 09/00 | Vivendi Universal | ca. € 25,- | **81**

Sudden Strike: Forever
Mehr als 30 neue Einheiten, 4 frische Kampagnen sowie zehn bisher unveröffentlichte Mehrspieler-Karten und eine verbesserte Gegner-KI sollten alle Digi-Generäle für Wochen beschäftigen.
Ausgabe: 05/01 | CDV | ca. € 30,- | **79**



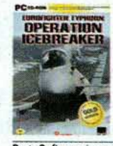
Tropico: Paradise Island
Ab auf Ihre eigene Karibik-Insel, dort gibt es dank **Paradise Island** wieder reichlich zu tun. In 20 neuen Missionen gilt es, ein noch schöneres Urlaubsresort für dollarschwere Touristen aus dem Boden zu stampfen.
Ausgabe: 03/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

Zeus: Poseidon
Wollten Sie nicht schon immer mal über das sagenumwobene Königreich Poseidon herrschen? Dann ist das gleichnamige Add-on genau das Richtige für Sie. Stundenlanger Aufbau-strategie-Spaß ist garantiert!
Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,- | **81**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 6
Battle Realms, Die Siedler 4, Gothic, Evil Twin oder **Motocross Madness 2** sind nur einige Spiele, die Ubi Softs geniale Spielebox bietet. Bessere Spiele für weniger Geld gibt's nirgends!
Ubi Soft | ca. € 35,- | **88**



EFT: Operation Icebreaker
Das Hauptprogramm sowie das Add-on **Operation Icebreaker** gibt's zum äußerst fairen Preis von 25 Euro. Flug-Sim-Fans freuen sich über einen tollen Karrieremodus und abwechslungsreiche Missionen.
Rage Software | ca. € 25,- | **87**

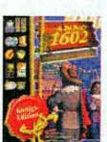


Diablo 2 Battle-Chest
Da lacht das Herz eines jeden Rollenspielers: **Diablo 2**, das Add-on **Lord of Destruction** und das offizielle Lösungsbuch in einem Paket – wer kann diesem diabolisch guten Angebot schon widerstehen?
Vivendi Universal | ca. € 45,- | **86**



Play the Games Vol. 4
Wer sich **Play the Games Volume 4** entgehen lässt, verpasst ein echtes Stück Spielegeschichte! Titel wie **Sim City 3000, Grand Prix 3, Tomb Raider 4** oder **Commandos 2** dürfen in keiner Sammlung fehlen.
Infogrames | ca. € 35,- | **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
So schön kann Geschichte sein. Das Hauptprogramm bietet gemeinsam mit dem Add-on monatelangen Echtzeitstrategiespaß – auch wenn 55 Euro nicht gerade als Schnäppchen durchgehen.
Microsoft | ca. € 55,- | **85**

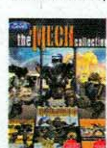


Anno 1602 Königsedition
Auch wenn der Nachfolger **Anno 1503** in Kürze verschifft wird, ist dieses Rund-um-sorglos-Paket mit **Anno 1602** und dem Add-on **Neue Inseln, Neue Abenteuer** trotz seines Alters bedenkenlos zu empfehlen.
Infogrames | ca. € 20,- | **85**



Die Siedler 4 Gold
Wer sich die volle Wusel-Dröhnung geben möchte, kommt an dieser **Siedler**-Box nicht vorbei. Beide Add-ons, das Hauptprogramm, zwei Mini-Spiele und zahlreiches Bonus-Material erfreut nicht nur die Fans.
Ubi Soft | ca. € 50,- | **85**

Patrizier 2 Gold-Edition
Die Neuauflage des Handels-Klassikers schlug Ende vergangenen Jahres ein. Das Add-on **Aufschwung der Hanse** ist ebenfalls mit von der Partie und macht die **Gold-Edition** zum Pflichtkauf für alle WiSim-Freunde.
Infogrames | ca. € 28,- | **85**



Mech Collection 1.0
Wenn Sie es mal wieder ordentlich scheppern lassen möchten, greifen Sie am besten zur Kollektion der Kampftitanen. **Mech Warrior 4** samt Add-on sowie der Strategie-Ableger **Mech Commander 2** sind enthalten.
Microsoft | ca. € 40,- | **84**

Microsoft Action Pack
Für wenig Geld gibt's hier mit dem Weltraum-Shooter **Starlancer**, dem Action-Adventure **Metal Gear Solid** und dem actionlastigen **Crimson Skies** deftige Hausmannskost für alle Actionspieler.
Microsoft | ca. € 35,- | **84**



Sudden Strike Gold
Es ist zwar nicht alles Gold, was glänzt, doch die **Sudden Strike**-Box trägt ihren Namen zu Recht. Hauptprogramm und Add-on versprechen wochenlangen Spielspaß mit grandiosen Echtzeitstrategie-Schlachten.
CDV | ca. € 45,- | **84**

Tropico Gold Pack
Wollten Sie nicht schon immer mal Diktator einer eigenen Bananenrepublik sein? Dann ist **Tropico** genau das Richtige für Sie. Und weil's so viel Spaß macht, gibt's das Add-on **Paradise Island** mit dazu.
Take 2 | ca. € 30,- | **84**



Voyager – Elite Force + Add-on
Okay, das Add-on zum ausgezeichneten Ego-Shooter **Elite Force** ist keine wirkliche Offenbarung, doch für 30 Euro bei diesem Spielepaket eine nette Zugabe. Also, ab ins Star-Trek-Universum!
Activision | ca. € 30,- | **84**

Ghost Recon: Collector's Pack
Tom Clancys neuester Streich **Raven Shield** verzögert sich bis Anfang 2003, da kommt diese Box doch gerade recht. Neben **Ghost Recon** und dem Erweiterungsset **Desert Siege** ist massig Bonusmaterial enthalten.
Ubi Soft | ca. € 50,- | **83**



Gold Games 5
Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Hier ist für jeden was dabei: **Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk's Pro Skater 2, Pro Rally 2001, Warlords Battlecry, Chessmaster 8000** und vieles mehr.
Ubi Soft | ca. € 35,- | **83**

Play the Games Vol. 3
15 exzellente Spiele enthält diese Box, leider nicht die allerneuesten. Dennoch sollten Titel wie **Commandos, Dark Project, Outcast, Driver** oder **Tomb Raider 3** in keiner guten Sammlung fehlen.
Eidos | ca. € 35,- | **83**



Half-Life Generation 3
Das Power-Pack für Action-Spieler: Neben der deutschen **Half-Life**-Version enthält das **Generation 3**-Paket die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**.
Vivendi Universal | ca. € 30,- | **82**

Anstoß Meister-Edition
Anstoß 4 soll bereits im November erscheinen – was liegt da näher, als mit dem Vorgänger noch mal ins Trainingslager zu gehen. Außerdem dabei: die Fußballsimulation **Anstoß Action**, die kombiniert werden kann.
Infogrames | ca. € 35,- | **81**

Pharao Gold
Millionen von Zuschauern schlugen sich kürzlich bei der Öffnung einer geheimen Grabkammer die Nacht um die Ohren. Letzteres „droht" Ihnen auch beim Aufbaustrategiespiel und dessen Add-on **Kleopatra**.
Vivendi Universal | ca. € 33,- | **81**



Tomb Raider 2-4 Collector's Value
Lara ist Kult. Wer die Anfänge der sexy Amazone verpasst hat, kann sich mit der Sammler-Edition auf den neuesten Stand der Dinge bringen. Enthalten sind die letzten drei Abenteuer von Lara.
Eidos Interactive | ca. € 50,- | **81**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Necromania

Es ist nicht wirklich schlecht, hat aber die niedrigste Wertung in vorliegender Ausgabe. Nur für Menschen mit Spezial-Interesse an morbider Spielumgebung.

Anbieter: Blackstar | Preis: € 28,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
WM Nationalspieler	Ubi Soft	21	08/02	€ 30,-
E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Nightstone	Virgin Interactive	29	08/02	€ 40,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Galileo: The Game	Blackstar	31	09/02	€ 20,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Fußball Championship Quiz	Cryo	33	07/02	€ 16,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Dragonfarm	Blackstar	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergrund	38	04/02	€ 45,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



Unreal Tournament 2003

Es hat lange gedauert, wurde mehrmals verschoben und ist dennoch alles andere als eine Enttäuschung: Wer sich Epics Edelgrafik-Shooter und die aktuelle Multiplayer-Referenz nicht zulegt, verpasst gute Bot-KI, einen herausfordernden Einzelspieler-Modus und grandiosen Online-Spaß.

Anbieter: Infogrames | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1914 – The Great War	70	09/02	€ 40,-
4x4 Evo 2	52	08/02	€ 40,-
Agassi Tennis Generation 2002	42	09/02	€ 30,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	59	09/02	€ 20,-
Antz Extreme Racing	42	09/02	€ 33,-
Arch Angel	??	11/02	€ 45,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-
Batman Vengeance	52	10/02	€ 30,-
Battlefield 1942	??	11/02	€ 46,-
Beachlife	74	10/02	€ 35,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
Britney's Dance Beat	20	09/02	€ 30,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Celtic Kings	75	11/02	€ 35,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Combat Mission 2	73	10/02	€ 40,-
Conflict Desert Storm	76	11/02	€ 35,-
Cossacks: Back to War	72	10/02	€ 35,-
Crazy Taxi	81	09/02	€ 40,-
Cubix: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Das Ding	83	10/02	€ 45,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Delta Force Task Force Dagger	61	09/02	€ 30,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Der Anschlag	69	08/02	€ 30,-
Der erste Kaiser	79	10/02	€ 40,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Jagd auf den Roten Baron 2	49	08/02	€ 18,-
Die Sims: Tierisch gut drauf	71	11/02	€ 25,-
Die Sims: Urlaub total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-
Divine Divinity	73	09/02	€ 45,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
Elvis	6	08/02	€ 10,-
Empire Earth - Zeit der Eroberungen	86	11/02	€ 25,-
E.T. – Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Eurofighter T.: Operation Icebreaker	87	09/02	€ 25,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Football Mania	63	09/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Frontline Attack: War over Europe	80	11/02	€ 52,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-
Galileo: The Game	31	09/02	€ 20,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Gore	50	08/02	€ 30,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-
Gut gemischt 2	38	09/02	€ 20,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hitman 2	85	11/02	€ 40,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-
Icewind Dale 2	84	11/02	€ 40,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
KlassiKicker	10	10/02	€ 10,-
Kohan: Ahriman's Gift	77	08/02	€ 40,-
Largo Winch	77	10/02	€ 45,-
Madden NFL 2003	90	11/02	€ 40,-
Mafia	89	10/02	€ 45,-
Mall Tycoon	43	08/02	€ 30,-
Micro Commandos	49	09/02	€ 35,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Medieval: Total War	80	10/02	€ 40,-
Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Moto GP	70	08/02	€ 40,-
MS Racing World – Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Necromania	51	11/02	€ 28,-
Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
NHL 2003	89	11/02	€ 45,-
Nightstone	29	08/02	€ 40,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Operation Flashpoint: Resistance	87	09/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Prisoner of War	76	11/02	€ 40,-
Project Nomads	??	11/02	€ 55,-
Project Stars	61	10/02	€ 40,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Space Haste 2	64	07/02	€ 20,-
Speed Challenge	64	11/02	€ 25,-
Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Stronghold Crusader	??	11/02	€ 43,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Syberia	67	09/02	€ 45,-
Tactical Ops: Assault on Terror	80	09/02	€ 20,-
Taz Wanted	41	10/02	€ 33,-
Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind (dt.)	91	11/02	€ 40,-
The Italian Job	52	09/02	€ 45,-
The Partners	77	11/02	€ 35,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tom & Jerry in Fists of Furry	38	09/02	€ 25,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Unreal Tournament 2003	92	11/02	€ 45,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
Warcraft 3	92	08/02	€ 45,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Xtreme Air Racing	62	09/02	€ 35,-
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

PREISWERT + KOMPETENT

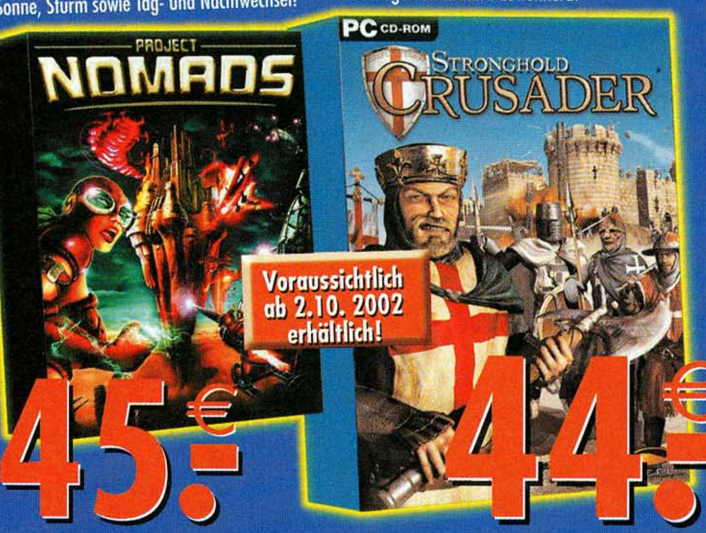
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



Project Nomads (USK 12)
Atemberaubende 3D- Welten mit spektakulärer Grafik. Ausgefallene und innovative Story, dynamisches Wettersystem mit Regen, Sonne, Sturm sowie Tag- und Nachtwechsel!

Stronghold Crusader (USK 12)
Der Nachfolger des vielfach preisgekrönten Bestsellers Stronghold entführt Strategen in die arabische Welt zur Zeit der legendären Kreuzzüge von Richard Löwenherz!



Fila World Tour Tennis (USK o.A.)
Die ultimative Tennis-Simulation für den PC!

Dawn of empire (USK 12)



expert exclusiv paket!



Alien vs. Predator 2 (USK 16)

+

ALIENS VERSUS 2 PREDATOR
PRIMAL HUNT
EXPANSION PACK
SIERRA

Alien vs. Predator 2
Primal Hunt Add on (USK 16)

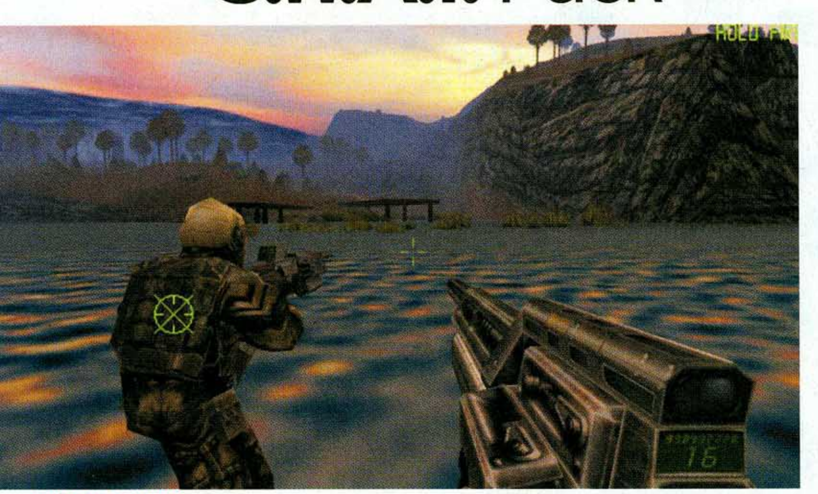
UNSER PAKET-PREIS:
39.-€

Vollversion:
EUR 40,99
+ Add on:
EUR 19,99
EUR 60,98

Ihr spart
21,98 €
gegenüber den Einzelprodukten!

Wichtiger Hinweis:
Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen.
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

S.W.A.T. Pack



KEINE ATEMPAUSE
Nicht nur Codename: Outbreak, auch Original War und Fallout Tactics sind vergleichsweise actionreiche Vertreter ihrer Zunft.

Eine Sammlung mit verwirrendem Namen und jeder Menge Action.

Wer bei **S.W.A.T.** an Sierras **Police Quest** denkt, hat ganz eindeutig das falsche Produkt in der Hand. Bei Virgin steht **S.W.A.T.** für Strategic Warfare, Action und Tactics – und aus genau diesen drei Themen setzt sich die Spielesammlung zusammen: **Original War** ist eine Mischung aus Echtzeitstrategie- und Rollenspiel, bei der die altbekannten Großmächte Russland und Amerika um ein Mineral kämpfen. Da die Einheiten Erfahrung sammeln, werden sie während einer Mission immer wertvoller. Höhepunkt des Spiels: Fahrzeuge können individuell gestaltet werden. Zweites Spiel der Sammlung ist **Codename: Outbreak**, ein waschechter Taktik-Shooter. In abwechslungsreichen und spannenden Missionen kämpft das Team des Spielers gegen außerirdische Einwanderer. **Fallout Tactics** schließlich ist eine Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie. In einer bedrohlichen Endzeitwelt muss Ihr Team für Ordnung sorgen.



TESTURTEIL CLASSICS
S.W.A.T. PACK

ENTWICKLER	ANBIETER
Diverse	Virgin Interactive
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

78

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FALLOUT 2** oder **HIDDEN & DANGEROUS** mochten.

S.W.I.N.E.



Im Hasenland sprießen Möhren wie Hollandgemüse. Bei den Schweinen lungern unterdessen Arbeitslose auf der Straße. Zudem wird das Futter knapp. Da schwingt sich einer zum Ringelschwanzdiktator auf und mobilisiert das Heer, um Nachbarn auszurauben. Auch in diesem Echtzeitstrategiespiel kämpfen die Parteien mit Panzern und Raketenwerfern, die lockeren Sprüche der stets gut gelaunten Tiere zeugen aber vom humorigen Hintergrund.

TESTURTEIL CLASSICS
S.W.I.N.E.

ENTWICKLER	ANBIETER
Stormregion	Jowood
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

81

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EARTH 2150** oder **EMPEROR** mochten.

ZAX - The Alien Hunter



Zax ist ein ungewöhnlicher, sympathischer Held, der Macho-Sprüche klopft, wenn er mit seiner Plasmakanone hantiert. Letzteres passiert, als Zax auf einem Planeten notlandet, wo ihm mutierte Pferdegesichter und Roboter an die Gurgel wollen. Aus der Vogelperspektive kämpfen Sie fortan um unterdrückte Ureinwohner, lösen Puzzles der Marke „Schlüssel finden, Schalter umlegen, Durchgang öffnen“ und erfreuen sich an der bunten Grafik.

TESTURTEIL CLASSICS
ZAX – THE ALIEN HUNTER

ENTWICKLER	ANBIETER
Reflexive Entert.	Jowood
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 10,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

70

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **X-COM: ENFORCER** mochten.

Der Verkehrsgigant



Zwei Spiele zum Schnäppchenpreis finden sich in dem Paket **Der Verkehrsgigant & Der Industriegigant** aus Jowoods Budget-Reihe Oranzz-Soft. Obwohl beide Titel in ihrer Urversion vorliegen und daher nicht mehr die Jüngsten sind, weiß das Errichten von funktionierenden Transportsystemen oder Wirtschaftskreisläufen nach wie vor zu begeistern. Wer die anspruchsvollen Missionen geschafft hat, findet im Endlosspiel eine Dauerbeschäftigung.

TESTURTEIL CLASSICS
DER VERKEHRSGIGANT

ENTWICKLER	ANBIETER
Jowood	Jowood
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 10,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

77

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CAPITALISM 2** oder **RAILROAD TYCOON 2** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
Bundesliga Man. X-2002	Blackstar Multimedia	68	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
NEU Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pizza Connection 2	ak Tronic	75	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
NEU S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
NEU S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Sacrifice	Virgin Interactive	83	€ 11,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
ST: Voyager - Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Totally Strategy	Blackstar Multimedia	79	€ 25,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Worms Armageddon	ak Tronic	68	€ 10,-
NEU Zax - The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce4 MX-460) oder Ati (Radeon/7000). Kyro I und II von ST Microelectronics sind für 3D-Spiele nicht mehr empfehlenswert. Schneller, aber auch teurer ist die DirectX-8-Riege: (Radeon 8500/LE/9000 Pro, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit kommen viele aktuelle 3D-Rollenspiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Hier ist Vorsicht geboten.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pr.
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pr.
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/ Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 550,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	400 MHz	3D Prophet 9000 64	Ca. € 150,-
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Sapphire Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,- (*5)

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) laut Hersteller

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 190,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1.8**
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	**1,8**
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 200,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	**1,8**
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250 /250 MHz (DDR)	**1,9**
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1,9**
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200.-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	**1.9**
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**1.9**
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.0**
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.2**
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.2**
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.2**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 550.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.3**
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 330.-	128 MB DDR-SDRAM	260 /255 MHz (DDR)	**1.5**
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	300 /340 MHz (DDR)	**1,5**
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.5**
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.5**
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.5**
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.5**
Ultra/650 XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 300.-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	**1.6**
Tornado G4 Ti-4200/128	Innovision	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 239.-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	**1.6**
Maya AP128DG-H	Gigabyte	Radeon 8500	Ca. € 360.-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1.6**
V8420/TD 64 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 230.-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	**1.6**

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

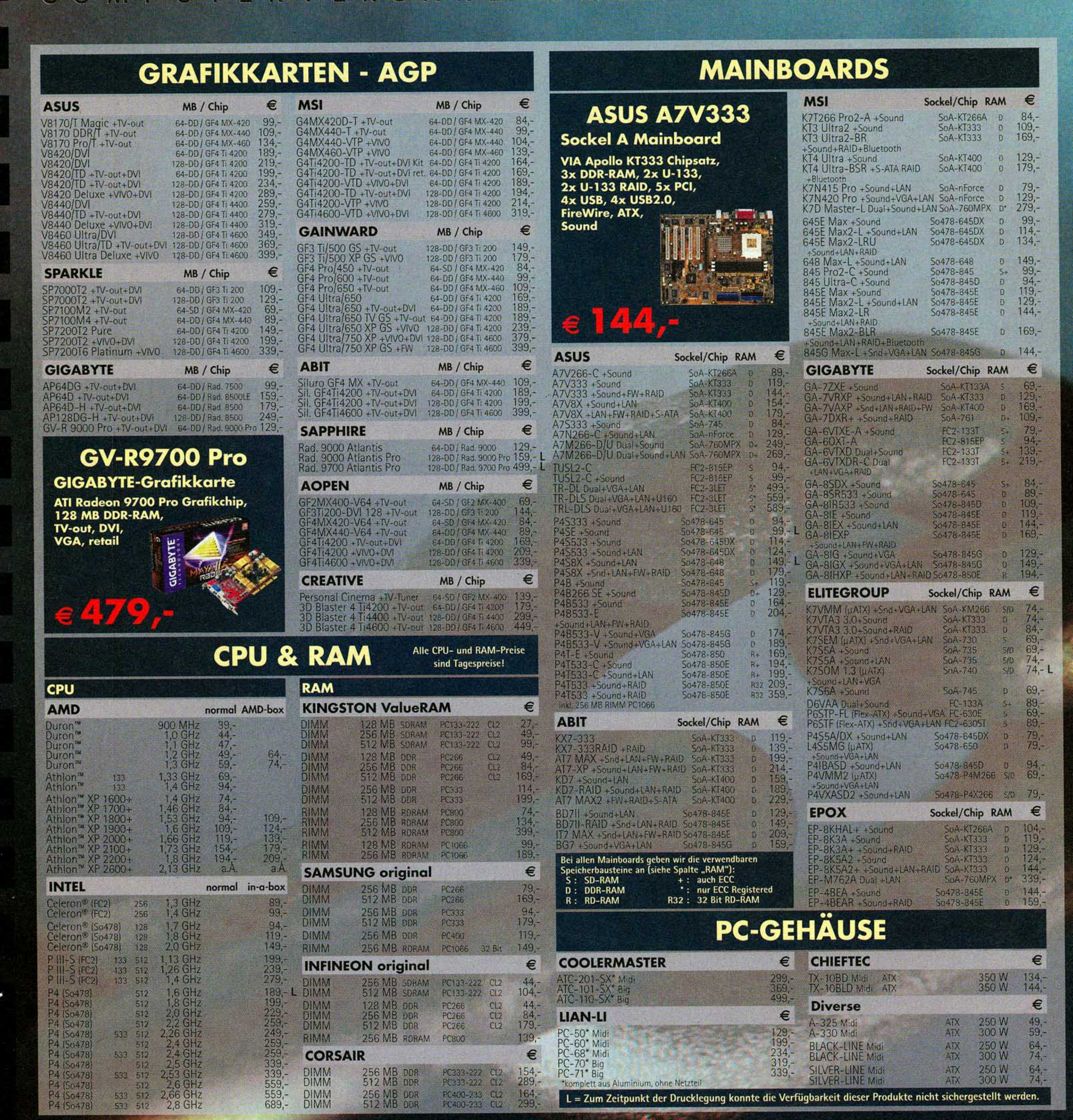
Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™
COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
F1 2002	44,-
Grand Prix 4	44,-
GTA 3	44,-
Mafia	44,-
Morrowind dt.	44,- L
Neverwinter Nights	44,-
Sudden Strike 2	44,-
Warcraft III	44,-

Action	€
Aliens vs. Predator 2	44,-
Aliens vs. Predator 2 - Primal Hunt (Add On)	24,-
Battlefield 1942	44,- L
Codename: Outbreak	34,-
Comanche 4	44,-
Command + Conquer - Renegade	44,-
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-
Double Pack: Descent 3 WL + Freespace WL	14,- L
Double Pack: Messiah WL + Sacrifice WL	16,- L
Duke Nukem - Manhattan Project	29,-
Giants White Label	14,-
Global Operations	44,-
GTA 3	44,-
Half-Life - Generation V3	29,-
Hitman 2 - Silent Assassin	44,- L
John Carpenter's Das Ding	39,- L
Mafia	44,-
No one lives forever 2	44,- L
Operation Flashpoint - Resistance (Add On)	27,-
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (Add On)	14,-
Project I.G.I. - Premier Collection	19,-
Project I.G.I. 2 - Covert Strike	49,- L
Project Nomads	49,- L
Ravenshield (Tom Clancy Rainbow Six)	49,- L
Serious Sam - The Second Encounter	14,-
Spiderman - The Movie	39,-
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-
Tactical Ops	34,-
Tom Clancy's Ghost Recont - Mission Pack	19,-
Tom Clancy's Ghost Recont - Collector (Spiel+Mission+Handbuch)	39,-
Unreal Tournament 2003	44,- L
Vietcong	44,- L

Battlefield 1942
Action
Jetzt vorbestellen!
€ 44,-

Sport & Simulation	€
4x4 Evolution 2	14,-
Colin McRae Rally 2.0	19,-
Crazy Taxi	39,-
Die Gilde	39,-
Die Sims	44,-
Die Sims - Das volle Leben	19,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,- L
Die Sims - Urlaub total	24,-
Die Sims - Deluxe Edition	49,- L
Doublepack: Bleifuss Offroad + European Super League	14,- L
DTM Race Driver	49,- L
F1 2002	44,-
FIFA Football 2002	44,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	39,-
Flight Simulator Professional 2002	59,-
Flight Simulator 2002	59,-
Grand Prix 4	44,-
IL2 Sturmovik	29,-
Madden NFL 2003	44,- L
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	34,-
Moto GP - Ultimate Racing Technology	34,-
Moto Racer 3	44,-
Need for Speed - Brennender Asphalt (Classic)	14,-
Sid Meier's Sim Golf	44,-
Speed Challenge - Jacques Villeneuve's Racing vision	24,- L
STCC 2 Touring Car Championship	39,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	34,-

Strategie	€
Age of Wonders II	44,-
Anno 1503	49,- L
Anno 1602 - Königs Edition Classic	19,-
Army Men 2	14,-
Beachlife - Virtual Ressort	44,-
Civilization III	49,-
Cossacks - Back to War	34,- L
Cossacks - European Wars	24,-
Cossacks - The Art of War	29,-
Der erste Kaiser - Austieg des Reichs der Mitte	44,- L
Die Völker 2	29,-
Emergency II	29,- L
Emperor - Schlacht um Dune	39,-
Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,- L
Frontline Attack - War over Europe	44,-
Hidden and Dangerous Deluxe	19,-
Mall Tycoon	24,-
Mech Collection 1.0	44,-
Medieval - Total War	39,-
Sim City 3000	14,-
Star Wars - Starfighter	39,-
Stronghold - Crusader	44,- L
Stronghold - Deluxe	34,-
Sudden Strike 2	44,-
Sudden Strike Forever	19,-
Warcraft III	44,-

John Carpenter's Das Ding
Action
Jetzt vorbestellen!
€ 39,-



Rollenspiel & Adventures	€
Dark Age of Camelot	34,-
Diablo II	14,-
Die Flucht von Monkey Island (Monkey Island 4)	40,-
Divine Divinity	49,-
Double Pack: Baldur's Gate WL + Legenden der Schwertküste WL	14,- L
Double Pack: Icewind Dale WL + Art of Magic WL	16,- L
Dragon Empires	49,- L
Dungeon Siege	44,-
Fallout 1+2	14,-
Fallout Radioactive	24,-
Fallout Tactics	24,-
Grandia 2	44,-
Grim Fandango	9,-
Icewind Dale	14,-
Icewind Dale - Herz des Winters (Add On)	24,-
Icewind Dale II	44,- L
Largo Winch	44,-
Morrowind dt.	44,- L
Myst III - Exile	29,-
Neocron	44,-
Neverwinter Nights	44,-
Syberia	44,-
Ultima Online - Third Dawn	14,-
Zanzarah - Das verborgene Portal	44,-

Spielekonsolen	€
MICROSOFT XBOX	249,-
SONY Playstation 2	249,-

Icewind Dale II
Rollenspiel
Jetzt vorbestellen!
€ 44,-



Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.



Platinum

SP7200T6 PT
Grafikkarte

- NVIDIA GeForce4 Ti 4600
- 128 MB DDR-RAM
- Video In/Out, DVI
- DVI auf VGA Adapter
- SCART-Adapter
- Videokabel
- DVD-Software
- Vollversionen von Rage Rally/Midnight GT Incoming Forces Serious Sam

€ 339,-



EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	84,-
SAITEK ST200	USB	24,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK X36F		29,-
SAITEK ST 100	GP	19,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WingMan Cordless Gamepad	USB	59,-
MS SideWinder	USB	24,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750 Digital	USB	29,-
SAITEK PC Dash 2 Tastaturerweiterung	USB	24,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	44,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	59,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	169,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	79,-

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
G83-6105 Business	PS/2	22,-
G83-6300 Business (flüssigkeitsableitend)	PS/2	34,-
G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
M83-13800 Cybo@rd 2,4 GHz Funk	PS/2 u. USB	89,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
G84-4400 Slim (+TrackBall)	PS/2	109,-
G83-14100 Advanced (Fingerprint)	USB	179,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind in diversen Sprach- und Farblayouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop Navigation	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Desktop Optical	PS/2 u. USB	114,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	24,-
Office Keyboard	PS/2 u. USB	54,-
Wireless Desktop	PS/2	69,-
Office Keyboard SE (+Maus)	PS/2 u. USB	109,-

Mäuse

CHERRY	Anschluss	€
Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
Power Pad Mouse	PS/2 u. USB	19,-
Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	29,-

LOGITECH	Anschluss	€
Wheel Mouse S69 OEM	PS/2	9,-
Wheel Mouse Optical B69 OEM	PS/2 u. USB	19,-
Wheel Mouse S48 OEM	PS/2	14,-
Cordless Wheel Mouse OEM	PS/2 u. USB	34,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	54,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	44,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	59,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	219,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Trekker Wheel Mouse SB	PS/2	9,-
Wheel Mouse Optical SB	PS/2 u. USB	24,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
IntelliMouse SB	PS/2	14,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	49,-
IntelliMouse Optical 1.1 silber	PS/2 u. USB	54,-
IntelliMouse Explorer 3.0 SB	PS/2 u. USB	44,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	64,-
Trackball Explorer	PS/2 u. USB	49,-

SAITEK	Anschluss	€
GM1 GameMouse	USB	19,-
Notebook Optical Mouse	USB	24,-
Cordless Optical Mouse	USB	44,-
Touch Force Mouse	USB	39,-

Mousepads	€
COMPAD Speed Pad (Gamer-Mousepad)	18,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,- L
RATPADZ Ratpad +Handballenauflage	27,- L

Neocron
Rollenspiel
€ 44,-





01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 3790

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

MP3-Player

ARCHOS		€
Jukebox Recorder 10	10 GB HDD	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	349,- L
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	329,-
Jukebox Multimedia	10 GB HDD	529,-
Jukebox Multimedia Photo	10 GB HDD	549,-

CREATIVE		€
D.A.P Jukebox	10 GB	319,-
D.A.P Jukebox	20 GB	399,-
Jukebox 3	20 GB	449,-

SONICBLUE		€
RioVolt SP50	CD-MP3	119,-
RioVolt SP250	CD-MP3	279,-
Rio 800	128 MB	369,-
Rio 800	160 MB	399,-
RioRiot	20 GB	429,-

TERRATEC		€
M3Po	CD-MP3	399,-
C.A.R. 4000	40 GB HDD	949,-

LG		€
AHA-FD770	32 MB	99,-

SONICBLUE RioRiot
MP3-Player
20 GB Festplatte, FM-Tuner, grosses LC-Display, inkl. Kopfhörer, Tragetasche & Software
€ 429,-

Webcams

LOGITECH		€
QuickCam Express Refresh	USB	39,-
QuickCam Zoom	USB	69,-
QuickCam Pro 4000	USB	99,-
ClickSmart 310	USB	59,-
ClickSmart 510	USB	164,-

PHILIPS		€
ToUCam XS	USB	39,-
ToUCam Fun	USB	59,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	99,-

TERRATEC		€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
TerraCam 2move	USB	67,-

CREATIVE	€
WebCam Pro	a.A.
PC-Cam 300	a.A.

Headsets

LABTEC	€
Axis-301	19,-
Axis-302	24,-
Axis-501	29,-
Axis-002	39,-
Axis-712	59,-
Dialog-501	59,-

PLANTRONICS	€
.Audio 20	19,-
.Audio 30	24,-
.Audio 60	34,-
.Audio 70	39,-
.Audio 90	44,-
DSP-100	69,-
DSP-300	74,-
DSP-400	79,-

TERRATEC	€
HeadSet Master	19,-
HeadSet Master 2	19,-

MONITORE

CRT-Monitore	kHz	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 103026	70	99	17 / 40,3	159,-
BELINEA 106095	95	99	19 / 45,0	249,-
DAEWOO D1720	95	99	17 / 40,6	194,-
DAEWOO 905DF	95	99	19 / 45,7	279,-
IIYAMA LS902UT	96	99	19 / 45,7	239,-
IIYAMA HM903DT	130	99	19 / 46,0	469,-
IIYAMA HA202DT	140	99	22 / 51,0	839,-
PHILIPS 109S20	92	99	19 / 45,7	269,-
PHILIPS 109P40	110	99	19 / 45,7	424,-
SAMSUNG 757P	96	99	17 / 40,6	254,-
SAMSUNG 957P	96	99	19 / 45,7	319,-
SAMSUNG 1100P plus	115	99	21 / 51,0	699,- L
SAMTRON 76BDF	85	99	17 / 40,6	189,-
SAMTRON 96P	96	99	19 / 45,7	229,-
SAMTRON 210P plus	115	99	21 / 51,0	519,-
SONY CPD-E430	96	99	19 / 45,6	459,-
SONY CPD-E530	117	99	21 / 50,4	854,-
SONY GDM-F520	137	99	21 / 50,4	1.289,-

TFT-Monitore	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 101536	99	15,0 / 38,1	399,-
BELINEA 101537 silber	99	15,0 / 38,1	399,-
BELINEA 101720	99	17,0 / 43,2	729,-
EIZO L365	99	15,0 / 38,0	649,-
EIZO L465	99	16,0 / 40,6	859,-
EIZO L565	99	17,0 / 43,0	1.029,-
EIZO L665	99	18,1 / 45,9	1.339,-
EIZO-LCDs sind auch in schwarz erhältlich			
IIYAMA AX3817UT	99	15,0 / 38,0	469,-
IIYAMA AX3818UTc	95	15,0 / 38,0	569,-
IIYAMA AS4314UT	99	17,0 / 43,3	719,-
IIYAMA AS4315UT	99	17,0 / 43,3	919,-
SAMSUNG 151B	99	15,0 / 38,1	574,-
SAMSUNG 171B silber	99	17,0 / 43,2	769,-
SAMSUNG 171P	99	17,0 / 43,2	899,-
SAMSUNG 181T	99	18,1 / 46,0	1.339,-
SAMTRON 51S	99	15,0 / 38,1	419,-
SAMTRON 71S	99	17,0 / 43,2	599,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	119,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	144,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

DIAMOND	Typ	Art	€
SupraExpress 56i Pro intern	PCI	analog	44,-
SupraExpress 56e Pro extern	seriell	analog	69,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-400X DSL-Router		DSL	129,-
MB-401S DSL-Router		DSL	139,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-

SAMSUNG 957P
19" Monitor
45,7 cm sichtbares Bild, 96 kHz, TCO99
€ 319,-

Netzwerk

Netzwerkkarten	Typ	€
NetCard Combo	ISA	14,-
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	44,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	39,-
Kit 1 100 Mbit/s (2 Netzwerkkarten inkl. Kabel)	PCI	29,-
3COM 3C905CX-TXM 10/100 Mbit/s	PCI	42,-
3COM 3C900B-Combo	PCI	59,-
3COM 3CREB96-EU Bluetooth Card	USB	159,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	69,-
INTEL PRO/100S +Dualport	PCI	239,-
INTEL PRO/1000T 1.000 Mbit/s retail	PCI	114,-
D-LINK DE-528CT Combo	PCI	17,-
D-LINK DE-660CT Combo	PCMCIA	44,-
D-LINK DMI-128I+	PCI	49,-
D-LINK DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	19,-
D-LINK DFE-550TX 10/100 Mbit/s	PCI	24,-

Hubs		10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port		24,-	39,-	
5-Port	Mini			59,-
5-Port		24,-	PS/2-Powered	
8-Port		34,-	54,-	
8-Port	Mini			69,-

Switches		10/100 Mbit/s
5-Port	Mini	49,-
5-Port	Mini PS/2 Powered	49,-
5-Port	Mini USB Powered	44,-
8-Port	Mini PS/2 Powered	59,-
8-Port	Mini USB Powered	64,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten	189,-
16-Port		139,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	124,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	299,-
SB Extigy retail	USB	189,-

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	74,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	59,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	234,-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	179,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	379,- L

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	19,-
Gamesurround Muse 5.1 DVD	PCI	44,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	69,-
Game Theatre XP 7.1	PCI	119,- L

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,-
ST Audio DSP24 V	PCI	139,-
ST Audio DSP24 Media 7.1	PCI	389,-
SB-Live Digital I/O 3 (Add-On für SB Live!)	PCI	44,-

ABIT	Typ	€
MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	34,-
MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	54,-
MP3 Theatre 5.1 UA10	FW/USB	79,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	19,-
VIDEOLOGIC Sonic Vortex 2 bulk	PCI	79,

Lautsprecher

CREATIVE		€
Inspire 2.1 2400		54,- L
Inspire 2.1 Slim 2700		94,- L
Inspire 4.1 4400	Sat./Subw.-System	69,- L
Inspire 5.1 5100	Sat./Subw.-System	99,- L
Inspire 5.1 5300	Sat./Subw.-System	139,-
Inspire 5.1 5700	Sat./Subw.-System	349,-
DeskTopTheatre DTT2200	Sat./Subw.-System	149,-
CSW MegaWorks 510D	Sat./Subw.-System	349,-
TravelSound		99,-

TEAC		€
PM-60		9,-
PM-80		14,-
PM-140		24,-
PM-260		39,-
PM-600 Dolby	Sat./Subw.-System	64,-
PM-2000	Sat./Subw.-System	279,-

VIDEOLOGIC		€
ZXR500 silber	Sat./Subw.-System	129,-
DigiTheatre PC	Sat./Subw.-System	289,-
DigiTheatre silber	Sat./Subw.-System	339,-
DigiTheatre DTS silber	Sat./Subw.-System	579,-
DigiTheatre Decoder silber		169,-

KINYO		€
PS-190		4,90
PS-220		9,-
PS-552		19,-
SA-222	Sat./Subw.-System	19,-
TA-927 4.1	Sat./Subw.-System	34,-
TW-440 4.1	Sat./Subw.-System	49,-

LOGITECH		€
Z-540	Sat./Subw.-System	79,-
Z-560 (THX)	Sat./Subw.-System	254,-
Z-640	Sat./Subw.-System	139,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
2993	FireWire	PCI		44,-
2994	FireWire	PCI		59,-
2991	FireWire	CardBus		69,-
2992	FireWire	CardBus		89,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		44,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		79,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		99,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		439,-
4300	FireWire	PCI	54,-	64,-
4300 Plus	FireWire	PCI		84,-
1430	FireWire	PCMCIA		119,-
3100LP	USB2.0	PCI		69,-
5100	USB2.0	PCI		69,-
1420	USB2.0	PCMCIA		89,-
3121	USB2.0/FW	PCI		129,-

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
133S	U133	PCI		34,-
133SB	U133	PCI		39,-
133	U133	PCI		49,-
RAID 133	U133	PCI		109,-
RAID 404	U133	PCI		149,-

W-LINX MB-400X
DSL-Router
4x 10/100 Mbit/s NWay Switch, Breitband Internetzugriff, DHCP-Server, NAT-Firewall
€ 129,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



DVD-ROM & CD-ROM

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD-117	59,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	69,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		84,-
16/48x	AOPEN DVD-1648	54,- L	59,-
16/48x	ASUS DVD-E616		69,-
16/48x	LG DRD-8160B	54,-	59,-
16/48x	LITEON LTD-163	54,-	59,- L
16/48x	LITEON LTD-165	57,-	a.A.
16/48x	MSI MS-8216	49,-	54,-
16/48x	NEC DV-5800B	59,-	64,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		69,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	54,-	64,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 mit schwarzer Blende	59,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	59,-	69,-

DVD-ROM USB2.0		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648U		129,-

DVD-ROM FireWire		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648F		129,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
52x	AOPEN CD-952E grau	27,-	
52x	ASUS CDS520		39,-
52x	LG GCR-852xB	29,-	34,-
52x	LITEON LTN52x	29,-	32,-
52x	MSI MS-8152		29,-
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152	29,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	32,-	
56x	AOPEN CD-956E		32,-

DVD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

DVD+RW ATAPI			€
AOPEN RW5120A Kit	2/	8x	299,-
AOPEN DVRW2412PRO* retail	2/	8x	429,-
HP dvd200i* retail	2/	8x	479,-
MEMOREX 248* retail	2/	8x	399,-
PHILIPS DVDRW208K retail	2/	8x	289,-
PHILIPS DVDRW228K* retail	2/	8x	419,-
RICOH MP5120A-SK retail	2/	8x	279,-
RICOH MP5125A-DP* retail	2/	8x	389,-
TRAXDATA DVD+R/RW* bulk	2/	8x	359,-
TRAXDATA DVD+R/RW* retail	2/	8x	379,-

* schreibt auch DVD+R

DVD+RW USB2.0/FW			€
HP dvd200e *	2/	8x	599,-

* schreibt auch DVD+R

DVD-RW ATAPI			€
ASUS DVR-104 retail	2/	6x	a.A.
PIONEER DVR-104 bulk	2/	6x	329,-
PIONEER DVR-A04 retail	2/	6x	364,-

DVD-R ATAPI			€
PANASONIC LF-D321 retail schreibt auch DVD-RAM	1/	6x	429,-

TOSHIBA SD-R5002

2/12x DVD-RW

ATAPI, schreibt CD-R, CD-RW, DVD+RW & DVD+R, BURN-Proof, bulk

€ 299,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VN	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	77,-
IC35L040VN	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	104,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8 / 2.048 / 7.200	149,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	184,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	74,-
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,- L
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	84,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	84,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	99,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	99,-
4K080K4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	114,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	169,-
4G120J6 retail	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	189,-
4G160J8 retail	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	329,-
4R060J0	U-133	60,0	13 / 2.048 / 5.400	99,-
4R080J0	U-133	80,0	13 / 2.048 / 5.400	119,-
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	89,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	99,-
6L020L1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	79,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	94,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	79,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	109,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
WD800JB	U-100	80,0	8 / 8.192 / 7.200	134,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	159,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	214,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	179,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	399,- L
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	429,- L
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	479,- L

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SV2001H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	79,-
SV4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	89,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
SV6003H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	99,-
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	159,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	89,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	84,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	99,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	109,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	134,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3220	U-66	20,4	9 / 2.048 / 5.400	64,-
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	69,-
ESJ24	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

40,0 GB WD400JB

WESTERN-DIGITAL

9 ms Zugriffszeit, 8.192 KB Cache, 7.200 UPM

€ 99,-

CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/32/40x	LG GCE-8320B		74,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-SK		74,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-DP		79,-
10/40/40x	NEC NR-9100	84,-	99,-
12/32/40x	ASUS CRW-3212A		79,-
12/40/40x	LG GCE-8400B	79,-	84,-
12/40/40x	MSI MS-8340	64,- L	
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	119,-	129,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA mit schwarzer Blende		129,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	74,-	84,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240 mit schwarzer Blende	89,- L	
12/40/48x	AOPEN CRW-4048		69,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012A		99,-
12/40/48x	LITEON LTR-40125S	79,- L	84,-
12/40/48x	PHILIPS PCRW4012	79,- L	99,-
12/40/48x	TEAC CD-W540E	89,-	99,-
12/40/48x	TRAXDATA CDRW401248	79,-	84,-
12/48/48x	LITEON LTR-48125W		89,-
12/48/48x	TRAXDATA CDRW481248	94,-	99,-
16/40/48x	CYBERDRIVE CW078D		79,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		109,-
16/48/48x	MSI MS-8348		79,-
20/40/48x	MITSUMI CR 485C TE	89,-	94,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	154,-	164,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	149,-	159,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA mit schwarzer Blende		159,-

CD-RW FireWire		bulk	Kit/ret.
10/20/40x	YAMAHA CRW-2200IX		219,-
12/40/48x	CDRWF-1248		179,-
12/40/48x	IOMEGA FireWire CDRW		329,-

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		209,-
8/12/24x	YAMAHA CRW-70 Kit		229,-
10/24/40x	LITEON LXR-2410		184,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		229,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TU		229,-
12/40/48x	AOPEN EHW4048U		169,-
12/40/48x	CDRW USB2		159,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1		229,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/16/40/10x	PHILIPS RWDV1610	99,-	
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	99,-	119,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		199,-
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	124,-	129,-



AOPEN CRW-4048

12/40/48x CD-RW

ATAPI, 2.048 KB Cache, JustLink, JustSpeed, Kit inkl. Nero 5, 1 CD-R & 1 CD-RW

€ 69,-

CD-/DVD-MEDIEN

Rohlinge CD-R

ohne Box	speed	MB	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse	32x	700	je	0,37	0,32	0,29
Diverse	40x	700	je	0,41	0,36	0,33
Diverse	24x	800	je	0,59	0,54	0,51

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse Kickout	32x	700	je	0,64	0,59	0,56
Diverse	40x	700	je	0,59	0,54	0,51
Diverse Slim	24x	800	je	0,74	0,69	0,66
Diverse	24x	800	je	0,84	0,79	0,76
Diverse	24x	900	je	0,86	0,81	0,78
BENQ Slim	32x	700	je	0,66	0,61	0,58
FUJI	40x	650	je	0,79	0,74	0,71
FUJI	40x	700	je	0,84	0,79	0,76
PHILIPS UltraSlim	40x	700	je	0,86	0,81	0,78
VERBATIM Slim	24x	700	je	0,99	0,94	0,91
VERBATIM	40x	700	je	0,94	0,89	0,86
VERBATIM	48x	700	je	0,98	0,93	0,90

Rohlinge CD-RW

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09
Diverse	12x	700	je	1,49	1,29	1,19
FUJI	4x	650	je	1,39	1,19	1,09
FUJI	10x	650	je	1,89	1,69	1,59
VERBATIM	4x	700	je	1,59	1,39	1,29
VERBATIM	10x	700	je	1,99	1,79	1,69

Rohlinge DVD

mit Box	GB	ab	1 St.	3 St.	5 St.
Diverse DVD-R	4,7	je	5,90	5,40	5,10
Diverse DVD-RW	4,7	je	6,40	5,90	5,60
Diverse DVD+RW	4,7	je	9,90	9,40	9,10
FUJI DVD-R	4,7	je	7,60	7,10	6,80
FUJI DVD+RW	4,7	je	11,40	10,90	10,60
PHILIPS DVD+R	4,7	je	9,40	8,90	8,60
PHILIPS DVD+RW	4,7	je	12,40	11,90	11,60

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
A Beautiful Mind	ab 12	25,-
America's Sweethearts	ab 6	21,-
Asterix und Obelix - Mission Kleopatra	ab 6	17,-
Der Herr der Ringe - Die Gefährten	ab 12	19,-
Die Klapperschlange	ab 16	18,-
Die Monster AG - Deluxe Edition	frei	29,-
Final Fantasy - The Movie	ab 12	28,-
Futurama - Season 1 Box Set	ab 12	32,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-
Im Fadenkreuz	ab 16	19,-
Lammbock	ab 16	21,-
Matrix	ab 16	22,-
Memento	ab 16	27,-
Ocean's Eleven	ab 12	21,-
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-

Plasma-Displays	Zoll	€
DAEWOO DSP 4210	42"	4.999,-
LG MZ-42 PZ24	42"	5.499,-
PHILIPS Brilliance 420P10	42"	6.999,-
SONY PFM-42B1	42"	6.999,-

WEITERE DVD-FILME SOWIE GAMES FÜR KONSOLEN AB LAGER LIEFERBAR!

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 302	black o. silber	139,-
CYBERHOME CH-DVD 505	alu	169,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	199,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
TOSHIBA SD-220E	black o. silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	black o. silber	499,-
YAMAKAWA DVD 205	silber	99,-

YAMAKAWA DVD 205

DVD-Player

DVD, DVD-R, DVD-RW, MP3, Audio-CD, Video CD, S-Video CD, CD-R & CD-RW, 96 kHz/24 Bit D/A Wandler, Dolby-Digital & dts Ausgabe, silber

€ 99,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 3790

GamesProfis

auch in Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

www.GamesProfis.de

Kids Spielwaren
11 Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away
48 Heinrich-Mann-Str. 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy
13 Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames
4 Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future
16 Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play
15 Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur
14 Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store
17 Doberaner Str.110
18057 Rostock
0381-2003330

Games World
5 Ulzburger Strasse 289 A
22850 Norderstedt
04191-956240

Europlay
18 Europaplatz 2
24103 Kiel
0431-9709921

Game World
7 Buntentorsteinweg 33
28201 Bremen
0421-596506

Mega Video & Game Store
20 Gröpelinger Heerstr.171
28237 Bremen
0421-6166593

Else´s Gameshop
21 Blumlage 64
29221 Celle
05141-907079

Mega Company
47 Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier
8 Poststr.15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games
22 Lindenstraße 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game
23 Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx
24 Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore
10 Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Phoenix
25 Altendorfer Str. 6
37574 Einbeck
05561-3332

Joypoint
26 Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

Players Level
49 Kurt-Schuhmacher-Str. 17
40764 Langenfeld
02173-980944

Gameland
6 Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D.Weichelt
27 Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games
28 Stockumerstr.226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore
3 Rüttenscheider Str.181
45131 Essen
0201-777225

High Score
29 Goethe Str.44
45964 Gladbeck
02043-928831

Multimediasoft Gansekow
19 Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

Joystix
12 Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax
30 Kölner Straße 155
53840 Troisdorf
02241-881240

SK Gamenatix
31 Paulinstr.36
54292 Trier
0651-27211

Guild of Freaks
32 Binger Str. 5
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Game-Station
33 Topferstr. 30
56727 Mayen
02651-1262

Game Planet
34 Am Klafeldermarkt 4
57078 Siegen
0271-8909880

A.S. Superplay
35 Boelerstraße 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne`s Gamestore
45 Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck
44 Kaiserstr. 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game und Fun GmbH
46 www.game-and-fun.de

Theis Computerspiele
1 Rheinstraße 93
65185 Wiesbaden
0611-9333090

Gamestore Zweibrücken
36 Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop
37 Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Spielraum
38 Stummpl. 1 (Saarparkcenter)
66538 Neunkirchen
06821-140064

Gameland
9 Stummstraße 2
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun
39 Nusslocher Straße 12
69181 Leimen
06224-951885

Your Level
40 Kronenstr.21-23
78054 VS-Schwenningen
07720-36402

Mega-Star
41 Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761-59953

CSE Schauties GmbH
2 Marktstr.19
88212 Ravensburg
0751-26138

Susi´s Little Shop
42 Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-565125

Softprice
43 Lindenstraße 16
97877 Wertheim
09342-912315

GamesProfi des Monats

Theis Computerspiele & More ist ein schöner, mittelgroßer Laden in der wunderschönen Stadt Wiesbaden, der Hauptstadt von Hessen. Der Laden besteht seit 15 Jahren, seit Januar 2002 unter dem Namen Theis Computerspiele & More. Neben dem Geschäftsführer Herrn Theis trifft man im Laden Herrn Hoffrichter (den Herrn mit Brille) und Herrn Reimann (immer im weiss-schwarzen Anzug, der Fachmann schlechthin, der alle Spiele anspielt). Neben einer Riesenauswahl an Spielen und Zubehör für die Systeme PC, PSone, PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Dreamcast, GameBoy, GameBoy Advance gehören auch DVD-Filme, Zeitschriften und Lösungsbücher zum Sortiment. Natürlich stehen auch Geräte zum "Anzocken" bereit (Xbox, PlayStation 2 und Game Cube). Zu erwähnen ist in jedem Fall natürlich die Homepage www.theis-computerspiele.de mit Newsletter, Livecam, Links und mehr.





Theis
Computerspiele & More
1 Rheinstraße 93
65185 Wiesbaden
0611-9333090

Spezial-Angebot des Monats

V7 Games-PC
PC Hardware
€ 1199,99
Unverbindliche Preisempfehlung

inkl. Windows XP Home OEM und 24 Monate Pick-Up & Return Service

Miditower ATX 300W
CPU ATHLON XP 1800+ 1,53 GHz
256 MB DDR-RAM PC 266

3COM 905C-TXM 10/100 PCI Netzwerkkarte
Graphikkarte MSI nVidia GF4 TI4200 128 MB DDR
Western Digital HDD 80 GB IDE 7200rpm
DVD ROM 16x48x (inkl. Cyberlink PowerDVD V.4.0 OEM)
CD RW 40x10x40x (inkl. Ahead Nero Burning ROM OEM)
3,5" Floppy Drive
Logitech Pilot Wheel Mouse
Logitech Internet Navigator Keyboard

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen der jeweiligen Hersteller in Euro (€).

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi!

RollerCoaster Tycoon 2

Bauen Sie den Achterbahn-park Ihrer Träume!

„... wie ein Saisonticket für Disneyland Paris oder Warner Bros. Movie Park".
(Petra Maueröder, PC Games)

RollerCoaster Tycoon 2
PC CD-ROM
€ 54,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Streetday 17. Okt. 2002

ANNO 1503

„das meisterwartete Spiel des Jahres" (PC Games 10/02)

„... für mich ganz klar das Highlight des Spieljahres"
(Petra Maueröder, PC Games)

Streetday 25. Okt. 2002

Anno 1503
PC CD-ROM
€ 49,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers







Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - gamesprofis@im-games.de

TIPPS&TRICKS

Hitman 2

Ein Mann sieht rot und legt sich dabei mit so ziemlich jeder Verbrecherorganisation an, die es auf diesem Planeten gibt. Nur als gestandener Hitman können Sie Ihren Freund befreien.

Eigentlich wollten Sie den Ruhestand abseits der Zivilisation und ohne den Einsatz von Waffen verbringen. Doch nachdem die italienische Mafia Ihren Freund entführt hat, haben Sie keine andere Wahl, als den schwarzen Anzug überzustreifen und Ihr Arbeitswerkzeug aus dem Schuppen zu holen. 21 umfangreiche Missionen gilt es zu meistern, bevor die Predigt am Sonntag wieder stattfinden kann. Doch allein mit bleihaltigen Argumenten werden Sie nicht sehr weit kommen. Deshalb haben wir für Sie das Spiel auf acht Seiten komplett gelöst. Neben den Grundregeln erfahren Sie, was Sie alles zu beachten haben, wo die Schwachstellen des Gegners liegen und wie Sie sich lautlos durch die Missionen bewegen.



Icewind Dale 2

Väterchen Frost haucht wieder mit Eiseskälte durch die märchenhafte Rollenspielwelt von **Icewind Dale 2**. Mit scharfen Schwertern und feurigen Zaubersprüchen kämpfen Sie erneut für das Gute im Lande Faerun. Natürlich dürfen dabei Tipps & Tricks von unseren Rollenspielexperten nicht fehlen. Den Prolog und die ersten beiden Kapitel finden Sie daher auf sechs Seiten komplett gelöst.



Stronghold: Crusader

Luftschlösser bauen kann jeder – eine voll funktionierende Burg zu Zeiten der Kreuzzüge, das erfordert wirtschaftliche Finesse und strategisches Geschick. Wie Sie das Ganze im neuesten Teil der **Stronghold**-Reihe bewerkstelligen, verraten wir Ihnen mit unseren allgemeinen Tipps. Damit sind Sie bestens gerüstet, um den wilden Wüsten-Muselmanen ordentlich die Hammelbeine langzuziehen.



Battlefield 1942

Frontkämpfer gesucht! Im aktuellen Multiplayerhit geht es so spannend zur Sache, wie in kaum einem anderen Spiel mit der Thematik des Zweiten Weltkrieges. Wir haben alle 16 Karten des Coop-Modus ausgiebig gespielt. Als Ergebnis finden Sie neben allgemeinen Tipps alle Karten des Spiels dargestellt. Der Clou: Sämtliche Spawn-Punkte und die dort erhältliche Bewaffnung haben wir für Sie aufgelistet.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Mafia, Komplettlösung
2. America's Army, Allgemeine Tipps
3. Warcraft 3, Multiplayertipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Komplettlösung
2. Warcraft 3, Komplettlösung Teil 1&2
3. GTA 3, Komplettlösung

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE



@ www.pcgames.de

PC Games hilft

Module verknüpfen in **Neverwinter Nights**

Mein Freund und ich haben jeweils ein Modul erstellt. Nun würden wir sie gerne verknüpfen. Wie funktioniert das?

WALTER, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Eine gute Möglichkeit dafür bieten die Skripts. Erstellen Sie zum Beispiel einen allgemeinen Auslöser und ein Skript für die Zeile „OnEnter": Verwenden Sie den Befehl „StartNewModule". Das Skript würde dann so aussehen:

```
void main()
{
  object oEntered = GetEnteringObject();
  if(GetIsPC(oEntered))
  {
      DelayCommand(0.5,StartNewModule(„Modulname"));
  }
}
```

Wichtig: Sie brauchen beim Modulnamen nicht die Dateierweiterung .mod zu verwenden!

Trainingskurse bei **America´s Army**

Wie schaltet man die anderen Trainingskurse frei? Ich schaffe den ersten mit einer Wertung von 32 als Sharpshooter. Wenn ich nun auf Continue drücke, steht da mein Benutzername und Kennwort. Jetzt gehe ich auf „Login". Aber nichts passiert.

FRANK, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Um zur Sniper-School zugelassen zu werden, müssen Sie wenigstens 36 Ziele treffen. Sharpshooter und Sniper sind zwei unterschiedliche Dinge. Ihr Qualifikationsrang muss EXPERT sein.

Rätselprobleme bei **Arx Fatalis**

Ich versuche, das Rätsel um den Astronomenmord aufzudecken, aber in seinem Zimmer hinter einem Vorhang ist so eine komische Klappe und drei Zahlen, wie ist die Lösung? Und noch etwas, ich habe den Auftrag bekommen, Shany zu suchen. Wie löse ich diese Aufgabe?

MARKUS, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Die Lösung für den Zahlencode lautet 248. Shany wird in der vierten Ebene gefangen gehalten. Sie gelangen dorthin, wenn Sie von der Stadt Arx zur Ebene mit den Trollen gehen. Wenn Sie vor dem Trolllager stehen, marschieren Sie nach rechts weiter über die kleine Brücke. Die Treppe führt in Ebene 4. Gehen Sie dort gleich rechts um die Ecke und biegen dann links ab. Ein Pfad führt abwärts bis zu einer Schlangenstatue. Wenn Sie um die Statue gehen, bekommen Sie eine Zwischensequenz zu sehen. Diese Sequenz muss erscheinen, sonst können Sie die Quest nicht lösen. Folgen Sie dann vorsichtig den Kultanhängern, sie führen Sie direkt zu Shany. Achtung – diese Sequenz funktioniert erst mit der Version 1.12 richtig, installieren Sie auf jeden Fall den Patch (zu finden in PC Games 10/02 oder auf www.pcgames.de).

Hubschrauberkampf in **Soldier of Fortune 2: Double Helix (dt.)**

Auf dem Dach des Krankenhaus-Levels muss man den Hubschrauber zerstören. Ich treffe ihn einmal mit einer Granate aus dem M4 und er fängt am Triebwerk an zu brennen. Ab da schaffe ich es nicht mehr, ihn mit einer Granate zu treffen (anscheinend fliegt er höher). Nun findet man ja auf dem Dach auch das M60-Maschinengewehr. Ich bekomme den Hubschrauber aber trotz 200 Schuss aus dem M60 auf das brennende Triebwerk und zusätzlichem Einsatz des M4 nicht vom Himmel.

SEBASTIAN, PER E-MAIL



Christian Müller:

Verschanzen Sie sich zuerst in einem der Räume. Zerschlagen Sie anschließend die Fensterscheiben mit dem Pistolengriff und warten Sie, bis der Hubschrauber in Ihr Sichtfeld fliegt. Feuern Sie dann auf die Abdeckungen der Düsen links und rechts am Helikopter. Nachdem Sie die erste Düse zerstört haben, wird das MG-Feuer heftiger. Laufen Sie auf keinen Fall im Freien herum. Auf diese Weise kassieren Sie zu viele Treffer. Verstecken Sie sich stattdessen in einer Ecke des ersten Gebäudes und lehnen Sie sich zur Seite, so dass Sie aus der Deckung heraus aus dem Fenster schießen können.

Charakterprobleme bei **Neverwinter Nights**

Ich habe gerade das erste Kapitel abgeschlossen. Nun kann ich mit meinem Charakter nicht weiterspielen. Ich bekomme die Meldung: „Login-Fehler". Handelt es sich um einen Bug?

CHRIS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Der Login-Fehler beruht auf einem Bug der Originalversion. Mit den aktuellen Patches wurde er behoben. Alternativ funktioniert auch

Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de



Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de



Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de



Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de



Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de

folgende Lösung: Öffnen Sie im **Neverwinter**-Spielverzeichnis die Datei „nwnplayer.ini" mit einem Texteditor. Dort finden Sie den Eintrag „Single Player Enforce Legal Characters = 1". Ändern Sie den Wert auf 0, das war's.

Raserei in GTA 3

Ich hänge derzeit frustriert an der Mission „Zahltag für Ray" fest. Ich kann rasen wie ich will, aber an der dritten Telefonzelle ist die Zeit abgelaufen. Kann man die Zeit vielleicht anhalten oder gibt es andere Möglichkeiten, um ein wenig weiter zu kommen?

CHARLY, PER E-MAIL



Ralph Wollner:

Wenn Sie die Telefone genau anhand der Routen abklappern, die auf dem Stadtplan eingezeichnet sind, kann nichts schief gehen. Nach dem vierten Telefon müssen Sie in den Park schlendern und sich auf der Toilette mit Ray treffen. Geschafft!



Vampirismus in Morrowind

Ich bin über Nacht ein Vampir geworden, wie kann ich diesen Fluch oder was auch immer loswerden? Ich habe schon eine paar Tränke zu mir genommen, aber ohne Erfolg.

EMANUEL, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Vampirismus lässt sich mithilfe des folgenden Buchs wieder rückgängig machen: Book of Vvardenfell 2. Das ersehnte Stück finden Sie bei dem Buchhändler in den Waistworks in Vivec, Foreign Quarter. Noch zwei Tipps, für diejenigen, die schon Vampir sind und das Buch ihr Eigen nennen möchten:

- Bringen Sie Jobasha um die Ecke und schnappen Sie sich das Buch.
- In der geheimen Bibliothek von Vivec (Falltür in den Büros der Hall of Wisdom and Justice benutzen) finden Sie ebenfalls den Wälzer.

Schätze in Moorhuhn 3

Wenn man drei Mal auf die Rinde schießt, erscheint eine Schatzkarte. Aber wo finde ich nun den Schatz?

JAN, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Die Moorhühner haben den Gewinn aus den vorangegangenen Spielen in Gold eingelöst und in einer von drei Höhlen im Moorhuhnland versteckt. Von Spiel zu Spiel wechselt der Standort des Schatzes. In welcher Höhle sich der Schatz befindet, steht auf der Schatzkarte, welche Sie beim Baumstumpf freilegen. Wenn Sie den Schatz zerstören, winken satte 200 Punkte und die Einblendung TREASURE BONUS erscheint.

Rituale in Neverwinter Nights

Ich suche das zweite Wort der Macht und soll bei den Ruinen der Schöpferrasse in der Vergangenheit im Raum des Lichts das Ritual des Lichts anschauen: Ich weiß aber nicht, was damit gemeint ist. Ich schaffe es lediglich, in der Gegenwart das Rätsel des Tons zu absolvieren. Wie kann ich das Rätsel des Rauchs und des Lichts lösen?

ALEXANDER, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

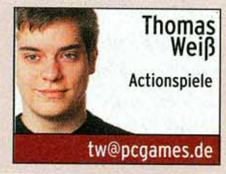
In den Ruinen der Schöpferrasse suchen Sie zuerst den Garten auf und reden mit der Zeitreisenden Sapphira. Sie erzählt Ihnen, dass die Golemsklaven unzerstörbar sind, Sie aber in der Vergangenheit einen Schwachpunkt einbauen können. Die Ruinen der Schöpferrasse sind auf einem Zeitnexus erbaut, daher ist hier eine Zeitreise möglich. Sapphira erklärt Ihnen die Zeitreise, wenn Sie die Samen des Ultarg-Baumes in der Vergangenheit pflanzen. Nach diesem Gespräch gehen Sie zu einer der Sonnenuhren und reisen in die Vergangenheit. Reden Sie dort mit Lokar, neben der nordöstlichen Sonnenuhr. Sie erhalten einen Ring, mit dem Sie die Golemsklaven überzeugen, den Golems eine Schwachstelle nach Wahl einzubauen. Die Lösungen für die drei Rätsel finden Sie in den jeweiligen Räumen.

Lichträtsel: Blauen und Roten Edelstein ins Primärfarbenbecken legen. Je einen der beiden violetten Klunker in die Sekundärfarbenbecken platzieren.

Rauchrätsel: Gelbes und rotes Pulver, dann blaues und rotes Pulver benutzen. Zum Schluss gelbes und blaues Pulver verbrennen.

Die Befreiungsaktion in GTA 3

Bei der ersten Mission von Donald Love auf Staunton Island wer-











de ich immer getötet. Wie schaffe ich die Mission?

MARTIN, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Die extreme Polizeipräsenz macht diesen Level wirklich schwierig. Fahren Sie zum Gefängnis und befreien Sie Donald. Jetzt steigen Sie mit ihm in den Polizeibus und rammen sich durch die Polizeikolonnen. Wenn Sie die Polizei abgehängt haben, stehlen Sie sich einfach einen Zivilwagen und die Polizei bricht die Verfolgung ab. Jetzt können Sie relaxt zum Auftraggeber zurückfahren.

Berufe in Die Gilde

Kann man eigentlich mehrere Berufe gleichzeitig ausüben, zum Beispiel Schmied und Prediger?

THOMAS, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Sie können immer nur einen Beruf zur gleichen Zeit lernen – ausüben können Sie so viele Berufe, wie Sie möchten. Es hindert Sie keiner daran – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – dass Sie die ganze Stadt mit Betrieben zupflastern. Man verliert dabei jedoch sehr schnell den Überblick.

Wo ist Eddie in Morrowind?

Ich bin im House Telvanni jetzt so weit aufgestiegen, dass ich einen Mouth benötige. Angeblich soll Fast Eddie in Balmora kurz vor diesem Rang stehen, in Balmora leben und ein Haus besitzen. Tja, und da liegt das Problem: Wo ist das Haus?

JAN, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Es gibt eine gute Beschreibung, um Fast Eddie zu finden: Schauen Sie sich die Local-Balmora-Karte an. Nördlich des Flusses Odai ist ein Eintrag mit Itans House. Direkt darüber befindet sich Eddies Behausung, Sie müssen nur die Treppe hochgehen.

Probleme mit Counter-Strike

Ich würde gerne wissen, wie ich meine IP bei Counter-Strike herausfinde, wenn ich der Host bin. Außerdem würde ich gerne wissen, wie ich es anstelle, dass ich grün oder rot leuchte. Ich weiß zwar, dass man Glow in der Konsole eintippen muss, aber das geht nur auf manchen Servern.

FLORIAN, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Sie werden sich wahrscheinlich bei einem klassischen Provider einwählen und eine dynamische – sprich: bei jeder Einwahl neue – IP haben. Um Ihre IP-Nummer herauszufinden, müssen Sie die MS-DOS-EINGABEAUFFORDERUNG starten [Win98 – Start – Programme // Spätere Windows-Versionen: Start – Programme – Zubehör]. Dort geben Sie dann ipconfig [RETURN/ENTER] ein – Ihre IP wird dann angezeigt.

Zum Thema GLOW: Da muss ich Sie auf die einschlägige Online-Seite verweisen. Ein Wort der Warnung: „Leuchtend“ durch die Gegend zu laufen, wird weitläufig als CHEATEN angesehen. Mein Tipp: Sehen Sie lieber davon ab.

Drulenes Hütte in Morrowind

Wo ist „Drulene Falen's hut“? Ich muss da im ersten Auftrag von „House Redoran“ in Ald'Ruhn hingehen. Die Auftraggeberin ist Neminda.

MAX, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Drulenes Hütte finden Sie nördlich von Gnaar Mok und westlich von Ald'Ruhn. Die Hütte ist recht nahe bei der Küste zu finden. Der Screenshot sollte Ihnen die Orientierung erleichtern.



Autorennen in GTA 3

Ich bekomme immer das Angebot, bei einem Straßenrennen mitzufahren. Ich habe schon alle möglichen Strategien probiert, werde aber bestenfalls Zweiter. Welchen Wagen sollte ich benutzen?

TORSTEN, PER E-MAIL



Christian Müller:

Der Vorteil dieser schwierigen Mission besteht darin, dass Sie das Rennen nicht unbedingt gewinnen müssen, um im Spielverlauf weiterzukommen. Aus diesem Grund empfehle ich Ihnen, so lange zu spielen, bis Sie in Staunton Island sind. Schnappen Sie sich dort einen „Infernus“ (mit Abstand der beste Wagen für dieses Rennen), fahren zurück und nehmen am Rennen teil. Mit diesem Flitzer sollten Sie das Rennen problemlos schaffen.

Die sechste Mission in C&C: Renegade

Ich komme bei dieser Mission nicht weiter. Nachdem ich den Auftrag erhalte, die Rebellen-Anführerin zu befreien und dann die Straße mit dem Flammenpanzer hochfahre, erhalte ich immer die Nachricht, dass einer meiner Verbündeten stirbt. Mach ich irgendwas falsch oder ist das ein Bug?

DARKRAVEN, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Es ist bei dieser Mission wichtig, die richtige Reihenfolge einzuhalten:

Hotwire (Levelbeginn)
Gunner (Dorfplatz)
DeadEye (Beim Fancy Inn)
Patch (Kirche)

Wenn Sie die Meldung erhalten, dass einer Ihrer Kameraden verschieden ist, haben Sie wahrscheinlich einen Kollegen übergangen.

Turbulenzen in No One Lives Forever

Im Level „Unerwartete Turbulenzen (Szene1)“ im Flugzeug klemmt sich bei einer Explosion ein Möbelstück immer genau so in dem Ausstieg ein, dass er unpassierbar ist. Was soll ich tun?

BENNY, PER E-MAIL


Christian Müller:
Das hat schon seine Richtigkeit mit dem verklemmten Ausstieg. Schauen Sie sich mal am Boden im Flugzeug um. Sie finden dort eine Bodenklappe, durch die Sie klettern müssen. Der verklemmte Ausstieg ist eine Finte, raus geht es aus dem Flugzeug im hinteren Teil.

Höhlensuche bei den Wiggles

Ich habe zwar die Torwächterin befreit, finde aber nicht die große Höhle, in der sie steckt. Ich habe schon die halbe Welt durchgebuddelt und nichts gefunden, außer Dutzende kleiner Höhlen.

STEFAN, PER E-MAIL


Rüdiger Steidle:
Die Höhle wird bei jedem Spiel neu generiert, befindet sich jedoch fast immer unten rechts. Sie müssen ziemlich weit buddeln, um dorthin zu gelangen. Weitere Tipps finden Sie auf www.pcgames.de, in der Rubrik „Spiele/Tipps&Tricks".

Achte Bonusmission in Commandos 2

Am Ende der Mission muss man durch eine Schaltfläche eine Invasion starten. Als ich es zwei bis drei Mal erfolglos probiert habe, benutzte ich die Cheats. Ich möchte diese Mission aber auch ohne Cheats schaffen. Wie wehre ich die Invasion ab?

JONI, PER E-MAIL


Florian Weidhase:
Bevor Sie die Invasion überhaupt starten, sollten Sie alle Minen vom Fluss einsammeln und Sie an der Brücke und auf dem Dorfplatz verteilen. Damit erledigen Sie schon mal einen Großteil der Infanterie. Die Invasion ist zugleich die Bonusmission und die wohl am schwierigsten zu meisternde Herausforderung. Die Panzer erledigen Sie am besten mithilfe der großen AT-Minen und der Panzerabwehrwaffe, die Sie im Level finden, bzw. den Alliierten abnehmen können. Verschanzen Sie sich dann in der Ruine, wo Sie die Alliierten rausgeholt haben. Von dort können Sie prima auf die Panzer feuern und in Deckung gehen.

Grabrätsel in Neverwinter Nights

Ich habe ein Problem mit den Rätseln für die drei restlichen Gräber von Halueth Nie in Neverwinter Nights. Ich weiß, wo diese sich befinden, doch was benötige ich, um die Türen zu öffnen?

MICHAEL, PER E-MAIL


Stefan Weiß:
Wenn Sie mit Oleff geredet haben, sind Sie sicher schon mit Briley im Halbinselviertel zusammengetroffen. Dort finden Sie im ersten Grabmal einige Gegenstände in der Truhe. Auf dem Friedhof im Bettlerviertel müssen Sie in die Truhe bei der Gruft den Zeremonienschild hineinlegen, damit sich die Tür öffnet. Im Hafenviertel legen Sie den Zeremoniendolch in die Truhe neben der verschlossenen Tür in der Kanalisation. Bei dem Grab im Schwarzseeviertel gehört der zeremonielle Pfeil in die Truhe. Damit sind alle drei Türen offen.

Angsthasen in GTA 3

Ich bin bei der Mission „Curlys Geheimkontakte" und komme einfach nicht mehr weiter. Ich habe versucht, das Taxi zu klauen. Ich habe mich mit einem unbeschädigten Taxi hingestellt und gehofft, dass er in mein Taxi einsteigt. Dann habe ich ihn mit Abstand verfolgt aber leider hat Curly das Treffen immer aus Angst abgesagt. Was soll ich noch ausprobieren?

PHILIPP, PER E-MAIL


Ralph Wollner:
Curly ist ein ziemlicher Angsthase. Warten Sie mit einem möglichst unauffälligen Auto auf ihn. Das Taxi sollte eigentlich diesen Zweck erfüllen. Der Kniff ist, die Angstanzeige von Curly minimal zu halten. Verfolgen Sie Curly daher mit SEHR GROSSEM Abstand, so dass sein Angstbalken nicht gefüllt wird. Mithilfe der aktivierten Karte können Sie ihn genau verfolgen, ohne in Sichtweite zu bleiben. Damit klappt die Verfolgung mit Sicherheit.

Torprobleme bei C&C: Renegade

Ich komme in der Mission „Technik von morgen" nicht weiter. Wie bekomme ich das südöstliche Tor am Anfang der Mission auf? Ich habe schon einige Missionziele erfüllt, bei dem Tor weiß ich allerdings nicht mehr weiter.

FERDINAND, PER E-MAIL


Christian Müller:
Wenn Sie die Tiberium-Raffinerie von NOD zerstört haben, schauen Sie sich in diesem Bereich des Tempels genauer um. Laufen Sie an der Wand des Tempelhofs entlang – Sie werden hinter einigen Säulen auf der rechten Seite einen schmalen Durchgang entdecken, der Sie zum Schalter für das besagte Tor führt. Danach steigen Sie in Ihren Mammut-Panzer ein und machen sich auf den Weg zum Obelisken des Lichts.

Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten **(siehe Kästen)**

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion **(hilfe@pcgames.de)**

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken – **Kennwort: „PC Games hilft".**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".**
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Cheats

Frontline Attack: War over Europe

Mit ENTER die Befehlszeile öffnen und „I'mCheater" eingeben. Dies aktiviert den Cheatmodus:

Cheat	Wirkung
EagleEye	Deckt die Karte auf
Ups...	Beschädigt feindliche Gebäude auf dem Schirm
ByeBye	Zerstört selektierte Einheit/Gebäude
HastaLaVistaBaby	Zerstört alle Einheiten/Gebäude auf dem Schirm
GoToHell	Zerstört alle feindlichen Einheiten/Gebäude auf dem Schirm
MoneyMoneyMoney x	Man erhält x Geld
StrongMan	Heilt alle selektierten Einheiten/Gebäude

UT 2003 Demo

Öffnen Sie die Konsole mit der TAB-Taste. Geben Sie jetzt die Cheats ein:

stat fps	Framerate anzeigen
preferences	Optionsfenster anzeigen
name [Spitzname]	Name in Spitzname ändern
suicide	Selbstmord
open [ip]	Einen Server mit entsprechender IP betreten
god	Unverwundbarkeit
allammo	999 Schuss für jede verfügbare Waffe
loaded	Alle Waffen mit Ausnahme von Ion Cannon und Redeemer

Wenn Sie über 100 Adrenalin verfügen, können Sie durch folgende Tastenkombinationen entsprechende Wirkungen erzielen:

Tastenkomb.	Wirkung
4 x Vor	Speed (doppelte Fortbewegungsgeschwindigkeit)
4 x Zurück	Verteidigung (schnelle Regeneration von Health und Armor)
2 x Rechts 2 x Links	Invisibility (unsichtbar)
2 x Vor 2 x Zurück	Berserk (starke Erhöhung der eigenen Schussfrequenz)

Sonstige Einstellungsmöglichkeiten bezüglich der Demo-Version:

• **Demo von Deutsch auf Englisch stellen:** Stellen Sie in der UT2003.ini den Eintrag „Language" von „det" auf „int"

• **Einem Server per IP beitreten:** Geben Sie in der Konsole „open IP" ein.

Disciples 2: Dark Prophecy

Drücken Sie während des Spiels die Eingabe-Taste und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
wearethechampions	Level gewinnen
loser	Level verlieren
moneyfornothing	Je 9999 Gold und Mana
help!	Party wird geheilt
jump	Erfahrungspunkte der Party auf den nächsten Level setzen
stairwaytoheaven	Level der Party erhöhen
borntorun	Volle Bewegungspunkte
anotherbrickinthewall	In der Hauptstadt können Gebäude errichtet werden
cometogether	Bündnis m. allen Nationen
givepeaceachance	Frieden m. allen Nationen
badtothebone	Krieg m. allen Nationen
herecomesthesun	Kompl. Karte aufdecken
paintitblack	Ungesehenes auf der Karte wieder verdecken
lifeisacarnival	Gefallene Einheiten wiederbeleben

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Geben Sie einem Ihrer Besucher einen der folgenden Namen:

Cheat	Wirkung
Akiyama	Alle Levels verfügbar
Steve Serafino	Alle verfügbaren Tiere bevölkern den Zoo
Rosalia	Die Tour-Guides verlangen kein Geld mehr
Lou Catanzaro	Ihre Tiere spielen mit allen Spielzeugen
Zeta Psi	Ihren Besuchern wird schlecht
George W	Ihre Tiere werden stubenrein

Geben Sie Ihren Fahrgeschäften bestimmte Namen, passiert Folgendes:

Cheat	Wirkung
Cretaceous Corral	Triceratops-Dinosaurier erscheint
Microsoft	Attraktionen werfen den doppelten Gewinn ab
Xanadu	Ein Einhorn bevölkert Ihren Zoo

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Morrowind

Wenn man von einem Händler einen Gegenstand haben möchte, der herumliegt oder sich in einer Kiste befindet, kann man diesen oft durch folgenden Trick kostenlos bekommen: Man versteckt sich hinter einer Treppe, hohen Kiste, Säule oder Ähnlichem und achtet darauf, dass man von keinem NPC gesehen wird, aber den Gegenstand trotzdem noch sieht (am besten schleichen, dann erkennt man links unten, ob man gesehen wird). Nun trinkt man einen Telekinesetrank und schon kann man von seinem Versteck aus alles im Sichtgebiet plündern. Aber Vorsicht: Man sollte die Gegenstände nicht dem Händler verkaufen, dem man sie gestohlen hat.

MICHAEL PINI

2 Tony Hawk's Pro Skater 3

Spielt man das Spiel mit einem eigenen Skater durch (alle drei Goldmedaillen und alle Ziele erfüllt), so schaltet man Darth Maul inklusive Doppellichtschwert als geheimen Skater samt eigenen Specialmoves frei. Spielt man das Spiel mit Darth Maul durch, so wird Wolverine freigeschaltet. Mit diesem kann man dann eine zusätzliche Arena, die geheime Lagerhalle, freispielen. Allerdings kann man diese Arena nicht im Karriere-Modus spielen, wohl aber im Multiplayer-Modus.

MICHAEL KÖNIG

3 Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Es gibt einen Bug, mit dem man unendlich viele Ehrfahrungspunkte erhält. Auf der Mauer in Saradush beschießen die Milizen einen unsichtbaren Feuerriesen. Um ihn zu töten, stellt man sich am besten zu Erad, da dort keine Feuerbälle einschlagen, und wählt ein aggressives Skript (unter „Charakterbogen/Anpassen/Skript") für seine Bogenschützen aus. Diese greifen den Feuerriesen nun automatisch an. Der Feuerkoloss entsteht immer wieder neu und bringt 8.000 EP.

MARKUS SCHMIEDEL

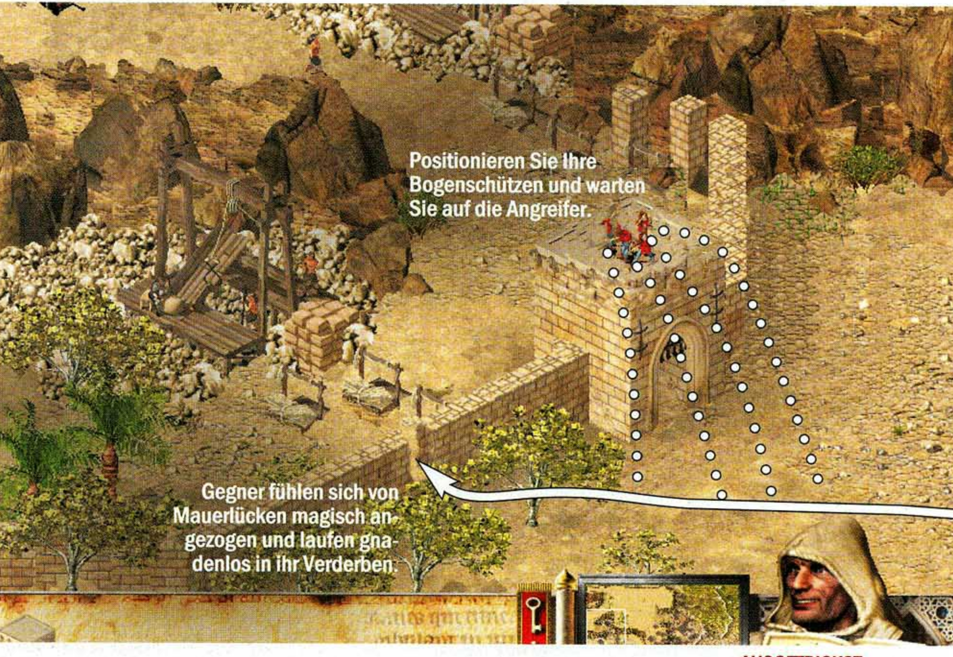
4 Mafia

Es gibt eine recht einfache Methode, um einem Strafzettel wegen zu schnellen Fahrens zu entkommen. Sobald das Strafzettel-Symbol am oberen Bildrand erscheint, drücken Sie einfach aufs Gas, um einen kleinen Vorsprung vor den Polizisten zu bekommen. Dann legen Sie eine Vollbremsung hin, steigen aus dem Auto und entfernen sich ein paar Schritte von Ihrem Wagen. Die Polizisten werden kurz verwirrt um Ihr Auto herumschwirren und dann wieder in die grüne (oder eher blaue) Minna steigen. Jetzt können Sie die Fahrt in Ihrem Gefährt einfach fortsetzen.

JOHANNES IRMER

Stronghold Crusader

Mit unserer fuchsigen Trickssammlung wird die Befreiung des gelobten Landes zum Heidenspaß. Also nichts wie emsig Burgen basteln und die Araber zurück in die Wüste schicken!



AUSGETRICKST Nutzen Sie die künstliche Dummheit der Computergegner, indem Sie Mauerlücken als „Lockvögel" benutzen.

Aufbautipps

Aller Anfang ist schwer

Bevor Sie mit der Mission beginnen, sollten Sie sich einen Überblick über das Terrain verschaffen. Um die Karte in aller Ruhe zu studieren, drücken Sie die Pause-Taste. Machen Sie den Standort Ihrer Festung an den örtlichen Gegebenheiten fest. Besonders wichtige Faktoren sind: Nähe zu fruchtbarem Land, Steinbrüchen, schützendem Bergland und Eisenerzvorkommen. Nachdem Sie sich eine möglichst zentrale Lage (bezüglich der genannten Faktoren) gewählt haben, erwecken Sie die kleinen Racker aus ihrem Pausenschlaf. Setzen Sie Ihre Ideen möglichst schnell um, denn die Gegner-KI arbeitet unglaublich flott. Die folgenden Aufbauschritte lassen sich auf alle Levels und Kampagnen übertragen.

1. Mächtig Holz vor der Hütte

Ohne Holz geht nichts: Bauen Sie in einem Waldstück fünf bis sechs Forsthütten. Im weiteren Spielverlauf können Sie die Anzahl der Forsthütten auf drei senken. Die fidelen Hacker bringen nicht nur Holz ins Lager, sondern ebnen mit ihrer Arbeit zusätzliche Landstücke, die dann bestellt werden können. Damit der Nachschub des benötigten Baumaterials nicht zu lange dauert, sollten Sie Ihre Holzfäller nicht allzu weit von Ihrem Vorratslager ansiedeln. Erweitern Sie Ihr Vorratslager um drei bis vier Paletten, um später nicht unnötig umdisponieren zu müssen. Da die fleißigen Hacker schnell den anliegenden Wald gestutzt haben und sie sich bei der Suche nach neuen Arbeitsgebieten selten dämlich anstellen, empfiehlt es sich, die Holzfäller von Zeit zu Zeit in neue Waldstücke umzusiedeln.

2. Futter fürs Volk

Damit Sie sich nicht im Vorfeld verkalkulieren, beginnen Sie den Ausbau Ihres Stützpunktes mit der Nahrungsversorgung. Legen Sie in den saftigen Oasenwiesen Obstplantagen oder Käsereien an. Diese kosten Sie nur einen einmaligen „Holzbetrag" und die Produkte müssen nicht weiterverarbeitet werden, bevor Ihr Völkchen sie verzehren kann. Auf Dauer gesehen sind Obstplantagen und Käsereien wegen ihres vergleichsweise geringen Ertrags nicht besonders rentabel. Bei einer Bevölkerung von mehr als 40 Einwohnern sollten Sie in jedem Fall zwei Getreidefelder anlegen. Investieren Sie in eine Mühle und versorgen Sie die hungrigen Mäuler mit bis zu vier Bäckereien, die Sie in der Nähe des Kornspeichers errichten.

3. Ein Dach über dem Kopf

Jedes Haus bietet Platz für acht Bürger. Bauen Sie so viele Hütten, dass Sie genau die Anzahl von Arbeitern beherbergen können, die Sie unbedingt benötigen. Wenn Sie zu viele Schlafmöglichkeiten errichten, erwartet Sie eine ganze Immigrantenschar, die man nur schwer wieder loswird und die obendrein auch noch die lebenswichtigen Nahrungsvorräte vertilgen. Informieren Sie sich des Öfteren am Lagerfeuer über die aktuelle Zuwachsrate und zögern Sie nicht, in Krisenzeiten Häuser abzureißen. Achten Sie darauf, dass Sie stets fünf (bei florierender Wirtschaft zehn) einsatzbereite Arbeiter am Feuer sitzen haben.

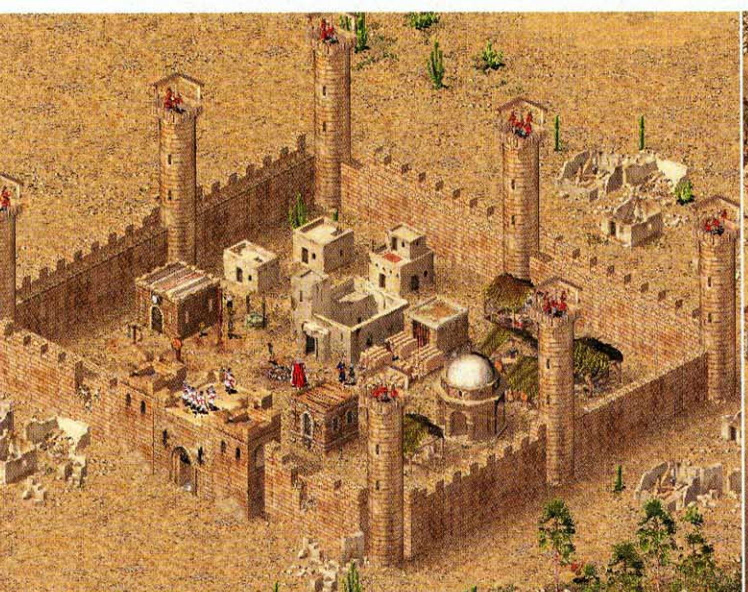
4. Die Waffenproduktion

Beginnen Sie, nachdem Sie Ihr Lager mit Nahrung und Behausungen versorgt haben, mit der Produktion von Kriegsgeräten. Die beste Möglichkeit, sich lästige Feinde vom Hals zu halten, sind Bogenschützen. Da die Pfeilmacher lediglich Holz als Baustoff benötigen, sind Sie in der Lage, in kurzer Zeit viele Bogenschützen auszubilden. Errichten Sie zwei bis drei Pfeilmachereien in der Nähe Ihres Waffenlagers und behalten Sie die Holzvorräte im Auge. Um dem Gegner direkt gegenüberzutreten, reichen in den ersten Missionen Pikeniere völlig aus. Sie halten zwar nicht gerade viel aus, vermehren sich aber bereits ab zwei Pikenmachern wie die Karnickel. Um schlagkräftige Truppen auszubilden, sollten Sie bei steigendem Schwierigkeitsgrad auf Schwertmacher und Rüstungsschmiede umsteigen. Verzichten Sie auf die langsamen Armbrustschützen, denn bei den leicht gepanzerten Gegnern reichen Bogenschützen völlig aus.

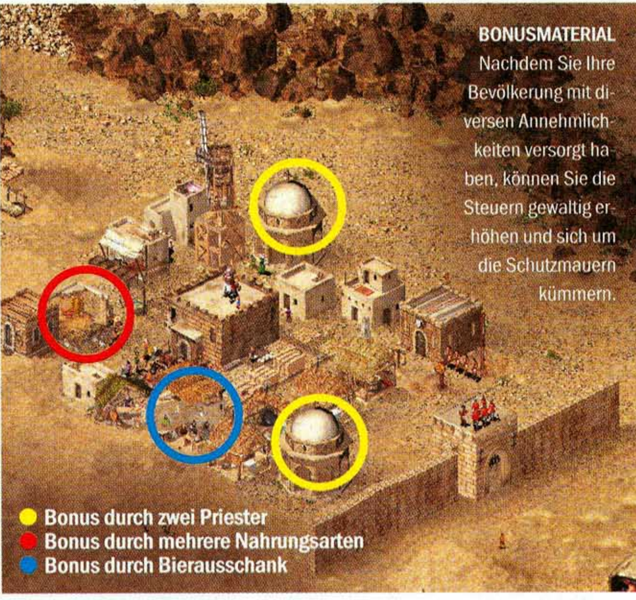
5. Den Grundstein legen

Ohne Schutz fallen Ihre Einrichtungen schnell dem Gegner zum Opfer.

S



EINE VORBILDLICHE BURG Die Doppel-Mauern bestehen aus Steinwall hinten und Zinnenmauer vorne. Auf den Wachtürmen sind ausreichend Schützen platziert und ein kleiner Rittertrupp steht bereit für den Ausfall.



Sehen Sie jedoch davon ab, jedes Lager mit einer dicken Mauer zu umschließen. Das kostet nur unnötig Steine und Zeit. Meist langt ein gut platzierter, mit Bogenschützen besetzter Wachturm aus, um die Gegend weitläufig zu sichern. Auf dem Bergfried haben ebenfalls genügend Fernkämpfer Platz, um Ihr Lager vor kleineren Attacken der Gegner zu schützen. Wenn der Druck der Feinde größer wird, bauen Sie eine kleine Steinmauer um die Burg auf, die Sie bei Bedarf erhöhen. Achten Sie darauf, mehrere Torhäuser einzufügen, um den Dienstweg Ihrer Arbeiter nicht zu blockieren. Begutachten Sie Ihr Werk von allen Seiten, um eventuelle Mauerlücken zu erkennen und zu schließen. Um sicherzugehen, sollten Sie die Burg noch einmal im Flachmodus überprüfen. Mit vier bis fünf Wachtürmen können Ihre Bogenschützen die feindlichen Armeen bereits aus großer Entfernung unter Beschuss nehmen und zusätzlich vom erhöhten Schutzfaktor profitieren. Um genügend Steine für die Produktion der Mauern zu haben, müssen Sie die Steinbrüche mit circa drei Minen besetzen. Mit nicht benötigten Steinen heimsen Sie auf dem Markt dicke Erträge ein.

6. Geistlicher Beistand und Freibier

Das Wohlbefinden Ihrer Untertanen hängt von mehreren Faktoren ab. Achten Sie darauf, ein Gleichgewicht von negativen Einflüssen (zum Beispiel hohe Steuern und Überfüllung) und motivierenden Umständen (zum Beispiel mehrere Nahrungsarten) herzustellen. Als besonders effektiv erweist sich der Ausschank von Bier. Zwei Hopfenfelder, zwei Brauereien und eine Schänke reichen aus, um Ihren Beliebtheitsgrad um bis zu vier Punkte zu steigern. Errichten Sie eine Kapelle oder eine Kathedrale, wandert ein knuffiger Pfaffe zu, der anscheinend so witzig ist, dass die Stimmung innerhalb der Burg um zwei Punkte steigt. Machen Sie sich Ihren Beliebtheitsgrad zunutze, indem Sie die Steuern erhöhen. Dies bringt zusätzlich Geld in die Kriegskasse.

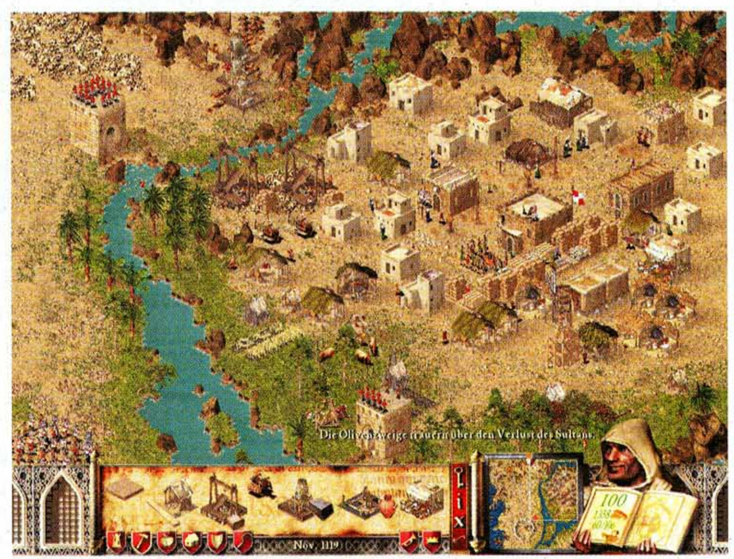
Allgemeine Tipps

Handeln Sie sich zum Sieg

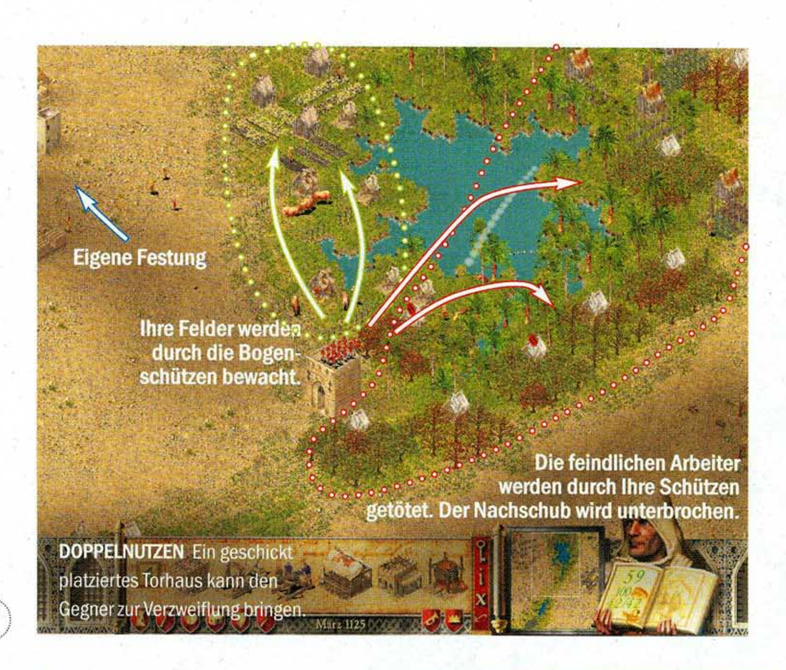
Begehen Sie nicht den Fehler, alle benötigten Güter auf Gedeih und Verderb selbst herzustellen. In vielen Levels gibt es große Vorkommen von wertvollen Gütern wie Eisenerz, Steine und Pech. Auch wenn Sie diese Rohstoffe nur geringfügig benötigen, lohnt es sich, diese im großen Stil abzubauen. Auf dem errichteten Markt erzielen Sie für solche Güter Höchstpreise und können sich nun locker mit den fehlenden Materialien eindecken. In manchen Levels ist es ratsam, sich bevorzugt auf die Produktion von wertvollen Gütern zu konzentrieren. Von diesem schnellen Geld können Sie Söldner anheuern und den Gegner überrennen, bevor dieser überhaupt eine Armee aufgebaut hat.

Der Feuerteufel

Bei **Stronghold Crusader** kommt es immer wieder zu verheerenden



AUSGEHECKT In diesem Fall ist eine Mauer nicht nötig. Der Fluss stellt einen natürlichen Schutz dar und die Schützen können die Feinde bereits aus großer Entfernung attackieren.



DOPPELNUTZEN Ein geschickt platziertes Torhaus kann den Gegner zur Verzweiflung bringen.

Bränden. Entweder entfachen sie sich selbstständig oder Ihre feurigen Widersacher benutzen sie als kleine Willkommensgeste. Um den Folgeschaden möglichst gering zu halten, gibt es drei Möglichkeiten:

- Errichten Sie einen Brunnen (bei kleinen Lagern) oder einen Wasservorrat (bei größeren Befestigungen), um entstehende Flächenbrände sofort zu bekämpfen.
- Bauen Sie die Gebäude so weit auseinander, dass etwas mehr als ein Bauwerk dazwischenpasst. Auf diese Weise verhindern Sie, dass die Flammen auf andere Einrichtungen übergreifen.
- Bei einem sich rasch verbreitenden Feuer reißen Sie die betroffenen Gebäude einfach ab, bevor die Flammen überspringen.

Die Verbündeten

In etlichen Levels werden Sie von alliierten Streitmächten unterstützt, die allerdings autark handeln. Da Ihr Mitstreiter sich nicht vorschreiben lässt, was er ab- beziehungsweise anbaut, liegt es an Ihnen, zu reagieren und für die restlichen Güter zu sorgen. Per Klick auf das Horn-Icon können Sie mit Ihrem Partner in Verbindung treten, Rohstoffe anfordern oder einen Transporttrupp senden. Da Ihre Gegner zu dämlich sind, sich gegenseitig zu unterstützen, ist die richtige Interaktion mit Ihrem Kameraden ein großer Schritt in Richtung Sieg.

Die Hauptfiguren

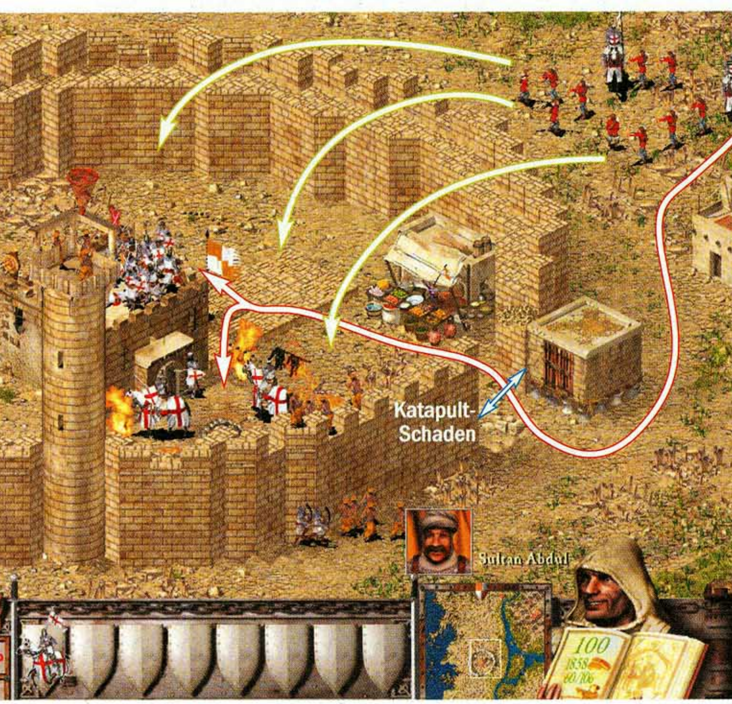
Mit ihnen verhält es sich ähnlich wie mit den Königen beim Schach: Fällt eine Hauptfigur, scheidet der entsprechende Spieler aus dem Spiel aus und all seine Gebäude sowie Untertanen sind dem Untergang geweiht. Dennoch müssen Sie Ihre Führungsperson nicht wie ein rohes Ei behandeln. Bevor Sie sich Ihre Felder von einer Horde dahergelaufener Sandalenträger abfackeln lassen, sollten Sie Ihre Kämpfer von Ihrem Leithammel unterstützen lassen. Die Hauptcharaktere sind unheimlich kräftig und können kleinere Gegnertruppen im Nu niederkeilen. Wenn Sie Ihren Burgherrn in Gefechte mit einbeziehen, lohnt es sich, eine Apotheke zu erbauen, um ihn wieder zu heilen.
Achten Sie auf die Anordnung des gegnerischen Lagers. Manchmal reicht ein kleiner Trupp schwer gepanzerter Fußsoldaten aus, um bis zum Gebäude des Sultans vorzustoßen und diesen über die Klinge springen zu lassen.

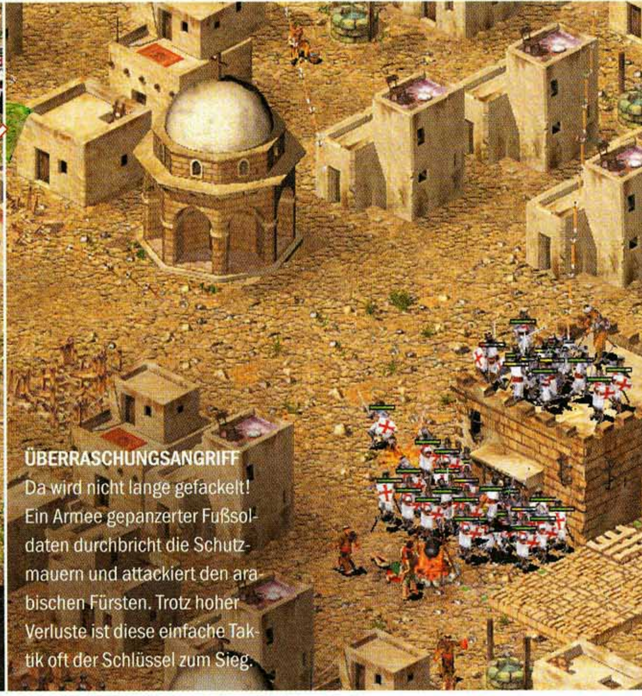
Achtung, Meuchelmörder!

Eine interessante Neuheit bei **Stronghold Crusader** sind die Meuchelmörder. Diese hinterhältigen Kerle gehören prinzipiell zu den Arabern, können aber bei Besitz eines Söldnerlagers auch von Kreuzrittern angeheuert werden. Diese Auftragskiller können auf wichtige gegnerische Personen (zum Beispiel Hauptfigur oder Priester) angesetzt werden. Sie bleiben so lange unsichtbar, bis sie von einer Einheit entdeckt werden. Danach sind sie mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet. Der


MEGA-BURG Bei großem Steinvorrat lohnt es sich, die Burg großzügig anzulegen, um später noch weitere Gebäude hinzuzufügen.


EINGEMAUERT Integrieren Sie, wenn möglich, Ihre Felder in die Festung. Der Computergegner errichtet seine Anbaugebiete übrigens immer außerhalb der Burg. Für Sie ein klarer Vorteil!





ÜBERRASCHUNGSANGRIFF Da wird nicht lange gefackelt! Ein Armee gepanzerter Fußsoldaten durchbricht die Schutzmauern und attackiert den arabischen Fürsten. Trotz hoher Verluste ist diese einfache Taktik oft der Schlüssel zum Sieg.

EROBERT Ein mustergültiger Angriff. Durch Katapult-Beschuss wurde ein Teil der Mauer zerstört, während die Bogenschützen die gegnerischen Truppen dezimieren. Die Sturmtruppen haben jetzt leichtes Spiel.

größte Vorteil dieser Spielfiguren ist ihre Fähigkeit, Mauern zu erklimmen und Burgtore zu öffnen. Greifen Sie die feindliche Burg an und lenken Sie die Aufmerksamkeit auf eine Flanke, während der Meuchelmörder seelenruhig auf der anderen Seite das Tor öffnet und Ihre Einheiten in die Festung lässt.

Verteidigungs-Tipps

1. Achten Sie darauf, dass Sie genügend Wachtürme besitzen, von denen Sie den Gegner mit Bogenschützen beharken können.
2. Es ist wichtig, alle Burgflanken von mindestens einer Einheit bewachen zu lassen, um nicht den Meuchelmördern zum Opfer zu fallen.
3. Wenn Sie genügend Steine besitzen, ist es ratsam, einen kleinen Steinwall als Innenmauer und eine Zinnenmauer als Außenschutz zu errichten. Fußsoldaten haben so gut wie keine Chance, sich durch diese zwei Schichten zu kloppen.
4. Wenn der Gegner mit einem großen Heer anrückt, stellen Sie Kohlenpfannen auf die Wachtürme. Ihre Bogenschützen können nun die heranstürmenden Feinde in lebendige Fackeln verwandeln.
5. Mit Pech müssen Sie sehr vorsichtig umgehen. Da die KI sämtlicher Spielfiguren sehr gering ist, kann es passieren, dass Ihre eigenen Leute aus Versehen die eigene Burg in Brand stecken. Platzieren Sie aus diesem Grund die Pechkessel stets auf der nach außen gerichteten Seite auf der Mauer beziehungsweise auf dem Turm.
6. Während die Feinde versuchen, in die Burg zu gelangen, postieren Sie alle Einheiten bis auf die Bogenschützen direkt unterhalb der Stadtmauern, um sie vor den gegnerischen Pfeilattacken zu schützen.
7. Sollten die Widersacher mit diversem Belagerungsgeraffel anrücken, müssen Sie dieses sofort mit Brandpfeilen zerstören.
8. Ein voll besetztes Belagerungsgerät lässt sich hervorragend mit einem Ausfall von hinten angreifen. Achten Sie darauf, die Stadttore sofort nach Passieren Ihrer Ausfall-Bande wieder zu schließen.
9. Machen Sie sich die künstliche Dummheit Ihrer Gegner zunutze. Verbauen Sie den Weg zu Ihrer Burg mit einzelnen Steinen und errichten Sie kleinere Wälle mitten im Terrain. Die Computergegner bleiben oft daran hängen und finden Ihre Burg nicht mehr.
10. Bauen Sie Blindgänge mit Fallen. Der Computer ist so scharf auf Mauerlücken, dass er sogar durch mitten im Feld liegende Felskorridore schlappt und Ihnen seelenruhig in die Falle geht.

Angriffs-Tipps

1. Die Tunnelgräber sind zwar ein lustiges Gimmick, aber leider bringen sie gegen Computergegner nicht viel. Die zum Einsturz gebrachten Mauern werden vom Computer in Windeseile wieder aufgebaut, so dass keine Zeit bleibt, um die entstandenen Lücken zu nutzen.
2. Benutzten Sie Katapulte und versorgen Sie diese mit ausreichend Munition. Zermürben Sie die Widersacher so lange, bis ihnen die Steine zur Replikation der Mauern ausgehen. Jetzt können Sie einen Sturmangriff starten.
3. Setzen Sie Meuchelmörder ein, um die Stadttore zu öffnen.
4. Wenn der Gegner keine Löschmöglichkeiten errichtet hat, können Sie mit Feuerkatapulten das Innenleben der Burg nahezu völlig zerstören.
5. Errichten Sie einen Turm mit Bogenschützen in der Nähe der feindlichen Felder. Die Arbeiter werden nun beschossen und können ihre Produkte nicht mehr in die Burg bringen. Auf diese Weise kann die Burg ausgehungert werden.
6. Gerade in den ersten Levels erstickt ein mit Bogeschützen besetzter Turm in der Nähe der feindlichen Burg jeden Gegenangriff im Keim.
7. Bauen Sie ein Söldnerlager und heuern Sie berittene Bogenschützen an. Lassen Sie einen kleinen Trupp dieser flinken Einheiten bei den feindlichen Einrichtungen patrouillieren. So können Sie für viel Schaden sorgen, ohne dabei einen Finger krumm zu machen.

RALPH WOLLNER

Icewind Dale 2

Setzen Sie schon mal heißen Glühwein auf – Black Isle entführt Sie erneut in die eisige Kälte von Icewind Dale. Wir verkürzen die Gefrierzeiten mit der Lösung des Prologs und der ersten zwei Kapitel.

Routinespiel

Zwei Dinge sind – wie schon beim Vorgänger – überlebenswichtig:

1. Speichern, bis die Platte raucht – die Kämpfe sind zu Beginn recht knackig, da Ihre Gruppe noch schwach ist. Speichern Sie grundsätzlich vor und nach jedem Kampf, vor einer Rast und vor dem Betreten eines anderen Gebietes (Haus, Dungeon etc.) den Spielstand ab.

2. Lockvogel einsetzen – der Schurke im Team geht immer vorneweg (natürlich getarnt) und peilt die Lage. Trifft er auf Gegner, bereitet sich die Hauptgruppe mit Zaubern und Tränken auf den Kampf vor. Der Lockvogel feuert einen Pfeil auf den ersten Gegner ab und flitzt zur Gruppe zurück – ätsch – dort schauen die Monster nur noch dumm aus der Wäsche. Wird der Kampf zu haarig, ziehen Sie sich ins nächste Gebiet zurück. Die Gegner folgen Ihnen nicht. Rasten Sie und kehren Sie frisch gestärkt zum Schauplatz zurück.

Prolog, Targos - Docks

Wichtige „Tratsch-Tanten"

Reig Redwaters – heilen Sie ihn und beschaffen Sie ihm die Kräuter von Hafenmeister Magdar. Erledigen Sie das, ehe Sie die Goblins zum Teufel jagen, denn danach wäre Reig nicht mehr da und die Erfahrungspunkte gehen Ihnen einfach flöten.

Brogan – er bittet Sie, sich der Gobo-Plage anzunehmen. Durchkämmen Sie das Lagerhaus und die Tunnel darunter. Bringen Sie die Schriftrolle des Goblins zu Brogan.

Firtha – ihr Sohn Hedron ist auf dem Schiff, mit dem Sie angekommen sind. Retten Sie Firtha vor den Goblins und berichten Sie ihrem Sohn, dass sie in Sicherheit ist.

Targos - Stadtmitte

Wichtige „Tratsch-Tanten"

Cahl-Hyred im Widow-Inn – in der Taverne spukt's. Der Barkeeper vom Salty Dog weiß den gesuchten Schiffsnamen, also holen Sie sich dort das Stück von Donovans Wrack. Bringen Sie es Veira und berichten Sie Cahl davon. Wenn Sie die Flasche identifiziert haben, teilen Sie dies Cahl ebenfalls mit.

Lady Elytharra – die edle Lady möchte, dass Sie Wahrsager Valin Geldencross heilen. Sie kann Ihnen auch Infos zu den magischen Gegenständen geben, die Sie bislang gefunden haben. Zeigen Sie ihr die Schriftrolle und die Flasche des Geistes vom Widow-Inn. Schwatzen Sie Veira eine Träne ab – schwupps ist die Seemannsfrau erlöst. Mit der Tränenflasche holen Sie sich bei Elytharra entweder 500 Gold ab oder lassen einen Dolch verzaubern.

Valin Geldencross im Lazarett – er faselt etwas von Braehg, dem Teufelszeug, das Guthewulfe im Salty Dog literweise in sich reinschüttet. Nix wie ab in die Kneipe. Kaufen Sie Guthewulfe den Fusel ab und füllen Sie Valin damit ab.

Phaen, der Verräter – besuchen Sie Phaen, sobald er besiegt und seine Hütte geplündert ist, marschieren Sie zu Elytharra und petzen Sie ihr das Ganze.

Targos-Palisaden

Wichtige „Tratsch-Tanten"

Shawford Crale – Sie dürfen für ihn arbeiten: Suchen Sie Zwerg Olap im Nordosten auf. Er schickt Sie zu Jorun (Docks). Von ihm erhalten Sie das Ersatzteil für den Kran bei Lumbar (Stadtmitte).

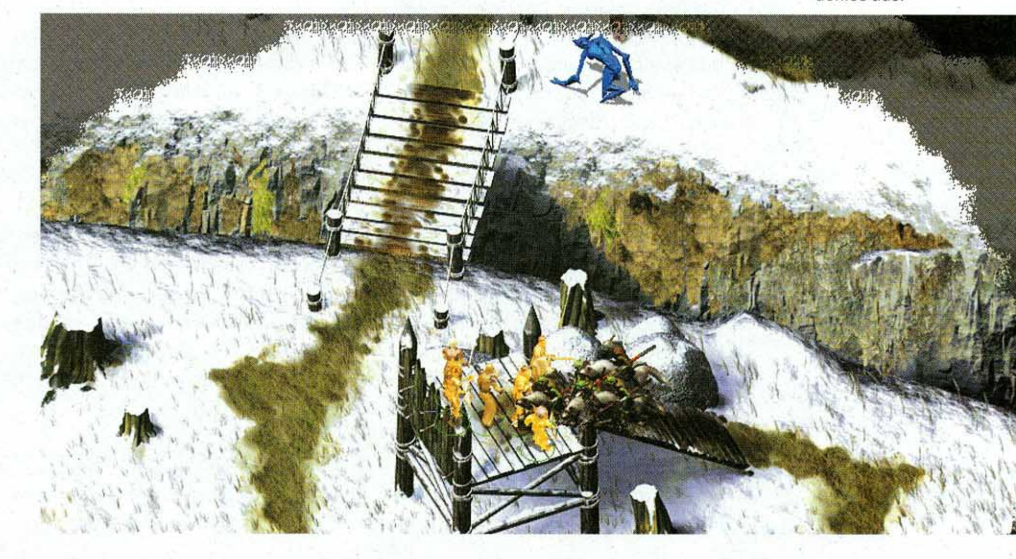
Niles – der Soldat bettelt um einen Drink. Reden Sie ihm seinen Durst gehörig aus und erinnern Sie ihn an seine Pflichten.

Rekruten – sorgen Sie für etwas Inspiration bei den Soldaten, den richtigen Charakter in der Gruppe vorausgesetzt (z. B. den Paladin The Watcher).

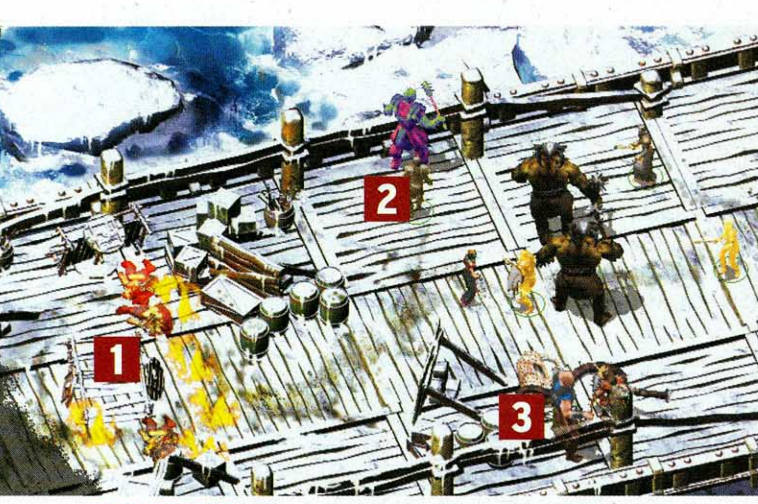
Captain Isherwood – Shawfords nächste Aufgabe führt Sie zum Westwall. Benutzen Sie einen Charakter mit hohem Charisma für die Verhandlung mit Deirdre im Depot und bleiben Sie knallhart. Deirdre kann überzeugt werden, die Pfeile umsonst herauszurücken.

Caulder – nerven Sie den unwirschen Kollegen beim Katapult, bis er wutentbrannt die Nägel ins Holz schlägt. Wieso auch immer, es gibt jedenfalls etliche Erfahrungspunkte dafür.

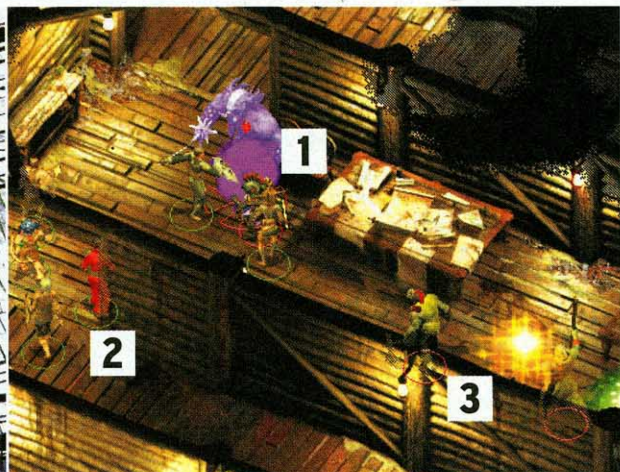
Die Jungs der Iron-Collar-Gang – Shawfords letzte Aufgabe führt in die Docks. Entweder hauen Sie den Jungs ordentlich eins auf die Mütze oder Sie regeln das Ganze diplomatisch (Phaens Verrat ansprechen). Schon zeigt sich die Bande pflichtbewusst.



ROLLENTAUSCH
Dumm gelaufen für die Monsterschar. Den Wachturm hat unsere Gruppe einfach übernommen und nutzt nun den taktischen Vorteil der Plattform gnadenlos aus.



BRÜCKENKEILEREI Ork-Barbecue (1) im Winter ist 'ne feine Sache und spart Zeit. Die nutzen wir, um gleich die Oger (2, 3) zu plätten, die auf die Brückenpfeiler einschlagen.



BOSS Guthma ist ein harter Brocken. Für die Nahkämpfer (1) gilt: „Immer feste druff", die Zauberkundigen (2) halten derweil den Mob rechts (3) auf.

Angriff der Goblins

Die Grünhäute kommen

Rasten Sie, bevor Sie zu Shawford zurückkehren. Sofort nach der Unterhaltung greifen die Gobos in drei Wellen an. Danach heißt's: Leichen fleddern. Melden Sie sich zum Schluss bei Shawford. Nolan flickt Ihre Gruppe für lau wieder zusammen. Als Nächstes steht Palaver mit Lord Ulbrec auf dem Plan.

Kapitel 1

Geplänkel mit Torak

Befreien Sie den Druiden Dereth im Norden. Seine vermisste Frau finden Sie, wenn Sie den westlichen Pfad benutzen. Danach wird auf wundersame Weise der Weg im Osten frei.

Gefangene in der Mühle

Emma Moonblade möchte, dass Sie ihre Waffe holen, die von einem Troll gestohlen wurde. Die Trollhöhle ist ganz im Osten. Erkunden Sie das östliche Gebiet mit Ihrem Schurken. Dort trifft er auf Kaitlin, die ihm von der Misere im Dorf erzählt. Ziehen Sie sich die Schleichpantoffeln an und dringen Sie ins Dorf ein. In der Ruine gleich links finden Sie einen Unsichtbarkeitstrank, falls Ihre Fähigkeiten beim Verstecken zu schlecht sind. Schleichen Sie sich hinter dem Lagereingang gleich nach links – dort ist die Vorrichtung für das Tor. Locken Sie die Monster aus dem Dorf, damit nicht versehentlich Zivilisten getroffen werden.

Shaengarne-Damm

Kämpfen Sie sich bis zum Holzgerüst im Nordosten vor. Mit dem Holz basteln Sie schnell eine Brücke, um den Weg nach Osten fortzusetzen. Legen Sie eine Rast ein und sprechen Sie Ihre Schutzzauber, bevor Sie das Gebiet wechseln.

Shaengarne-Brücke

Dringen Sie schnell zur Brücke vor, sonst wird sie zerstört. Im Gespräch mit Xuki lassen Sie sich nicht um den Finger wickeln, sondern lehnen eine Verhandlung ab. Erledigen Sie schnell die Oger, die auf die Brückenpfeiler einhämmern, und kümmern Sie sich dann um Xuki und den Rest. Melden Sie sich nach dieser Mission wieder in Targos bei Lord Ulbrec.

Die Festung der Horde

1. Heilen Sie Ennelia mit einem extrastarken Trank. Arbeiten Sie sich auf der östlichen Seite nach Norden vor. Stürmen Sie über die Brücke und zerfetzen Sie schnell die Trommel und dann die Monsterbande. Bei der südlichen Brücke verfahren Sie ebenso.

2. Beharren Sie am südöstlichen Tor darauf, dass Sie ein hungriger Goblin sind, um Gark die Information über einen Schlüssel zu entlocken.

3. Frisch ausgeruht stürmen Sie den Vorposten im Nordosten, zerstören die Trommel und machen alles platt. Plündern Sie die Leichen und die Zelte, um an den Schlüssel für das Südost-Tor zu gelangen. „Entsorgen" Sie Gark und seinen Kumpel.

Festungshöhlen

In den Höhlen wartet eine riesige Goblinhorde. Wenn Sie Vunarg erreichen, schicken Sie Ihren Charakter mit dem besten Diplomatie-Skill vor. Sie haben die Möglichkeit, das Ganze friedlich zu regeln. Wenn Sie daran kein Interesse haben, auch gut – schnetzeln Sie eben ein paar Goblinoiden mehr nieder. Etwas weiter finden Sie den grimmigen Yquog, den Sie zu Kleinholz verarbeiten müssen.

Goblin-Festung, Untergeschoss

1. Bleiben Sie außerhalb des Monsterkäfigs und benutzen Sie Magie und Fernkampfwaffen, um die Otyughs und Käfer zu zerbröseln.

2. Hinter dem lang gestreckten Lager im Westen treffen Sie auf den Bruder von Yquog, der Tequog heißt. Der ist natürlich stinksauer, dass Sie seinen Kumpel erledigt haben.

3. Erzählen Sie Kruntur, dass Sie mit der „Quog-Sippschaft" aufgeräumt haben. Wollen Sie keinen weiteren Kampf riskieren, geben Sie ihm die Armschützer.

4. Erforschen Sie die restliche Höhle. Wenn Ihnen danach ist, können Sie Krunturs Clan danach immer noch zu Brei hauen. Falls Sie auf die Armschützer scharf sind: Die sind leider nach dem Kampf nur noch Müll.

Goblin-Festung

Bugbears, Orks, Schamanen, Orks, Trolle … jede Menge von dem Gesocks lungert auf den Palisaden und im Hof herum. Wenn dort Ruhe herrscht, dringen Sie ausgeruht in das Kasernengebäude ein, um Guthma zu stellen.



FUNDSACHE Das Wundheilmittel für den Captain finden Sie in der markierten Kiste (1). Vorher stellen sich Ihnen einige Monster in den Weg, die Sie plätten müssen.

TAKTISCHER VORTEIL Nutzen Sie den erhöhten Absatz aus, um das Remorhaz-Viech mit Magie und Fernwaffen zu attackieren. Das Monster erreicht Sie nicht.

Festungskaserne

Prügeln Sie sich durch die Räume. Braston befindet sich im Zimmer ganz im Südosten der Anlage. Bossgegner Guthma hält sich ziemlich in der Mitte des Gebäudes auf, natürlich umringt von einigen Schergen. Liegt er endlich im Staub, eskortieren Sie Braston nach draußen. Führen Sie Ihren Schützling zu seiner geliebten Ennelia. Kehren Sie nach Targos zu Ulbrec zurück. Damit haben Sie das erste Kapitel geschafft.

Kapitel 2

Reisevorbereitung

Bevor Sie sich mit Oswald Fiddlebender zur Ballonfahrt aufmachen, kaufen Sie noch mal tüchtig in Targos ein. Sie werden so bald keine Gelegenheit mehr dazu haben. Stellen Sie sicher, dass Ihre Gruppe wohl ausgeruht die Fahrt antritt.

Nach der Bruchlandung

Leeren Sie erst mal den Inhalt der Regale; Oswald wird es Ihnen nicht übel nehmen und Sie werden Ihre helle Freude an den neuen Sprüchen haben. Vergessen Sie nicht, die Panzerung des Riesenkäfers Oswald anzubieten. Er kann Ihnen daraus eine gute Rüstung herstellen.

Oswalds „Ersatzteilliste"

1. Nehmen Sie auf jeden Fall Oswalds „Spellbook" mit. Dort sind alle Komponenten verzeichnet, die Sie für die Reparatur auftreiben müssen.

2. Gleich nördlich von der Landestelle finden Sie ein Käfernest – zerstören und plündern Sie es.

3. Etwas weiter im Osten werden Sie hinterrücks von Spinnen attackiert. Liegen die Achtfüßler endlich im Schnee, grapschen Sie sich von den Kadavern die Spinnenseide.

Der verletzte Captain

1. Nördlich davon bittet Sie Captain Yurst um Hilfe bei der Bekämpfung einiger Riesen. Eilen Sie nach Osten, um die Monster abzufertigen. Yurst ist zwar glücklich, die Riesen los zu sein, ist aber noch schwer verletzt. Finden Sie eine Möglichkeit, seine schlimmen Blutungen zu stoppen.

2. Nordwestlich von Yursts Position kloppen Sie ein paar Yetis nieder, dahinter stoßen Sie auf einige zerstörte Wagen. Zwischen den Trümmern versteckt sich eine Kiste, in der Sie unter anderem ein Wundheilmittel finden. Damit kurieren Sie den angeschlagenen Captain.

Das Geheimnis des Händlers

Im Nordwesten des Gebietes treffen Sie Beodaewyn. Sprechen Sie ihn zum Beispiel mit einem Paladin an, wird dieser eine böse Aura verspüren. Im weiteren Verlauf entpuppt sich der Händler als gefährlicher Werwolf.

Illiums Ranger

1. Lassen Sie Ihre Gruppe von einem Charakter mit hohem Charisma nach Nordosten führen. Beim Treffen mit Odea Winterthaw bleiben Sie diplomatisch, um sich zu

Illium Ar'Ghrenoir führen zu lassen. Knöpfen Sie dem Ranger so viele Infos wie möglich ab. Er besitzt unter anderem das benötigte Belladonna für Oswald. Das erhalten Sie jedoch erst später.

2. Bereiten Sie sich auf einen harten Kampf mit den Druiden und Waldläufern vor. Schicken Sie am besten einen getarnten Schurken zu Illium hoch. Sobald Sie die restliche Gruppe nachziehen, wird Illium den Angriff befehlen. Ihr Schurke kann dann schon aus dem Hinterhalt angreifen, dadurch gewinnt die Party etwas Zeit.

3. Durchqueren Sie nach dem Gemetzel die Eisbarriere und erkunden Sie das Dorf. Stellen Sie schließlich Illium, um an das Belladonna zu gelangen. Die Schatzkammer enthält den zweiten Diamanten, den Sie dringend für die Reparatur benötigen. Benutzen Sie die Alt-Taste, um die Kammer einfacher zu finden. Sie befindet sich im Nordosten der Höhlenbehausungen.

Reparaturzeit

Wenn Sie die benötigten Komponenten beisammen haben, legen Sie einfach alle Teile auf den Tisch in Oswalds Schiff. Sprechen Sie mit ihm – Ihre Abreise wird noch ein Weilchen dauern. Nutzen Sie die Zeit und kehren Sie zu den Behausungen der Ranger zurück. Verlassen Sie das Gebiet nach Osten zum Eistempel. Sprechen Sie am besten schon vorher einige Schutzzauber auf Ihre Gruppe, da im neuen Gebiet sofort ein Kampf losbricht.

Unsanfte Begrüßung

Nach dem ersten Gefecht auf der Karte legen Sie am besten sofort eine Rast ein. Im westlichen Teil haust ein gefährliches Remorhaz-Monster. Gestärkte Nahkämpfer sollten damit aber schnell fertig werden. Achten Sie auf die am Boden liegenden Notizen von Zack BoosenBurry und Oria.

Labyrinth aus Eis

1. Sie benötigen ein Auriliten-Symbol, um die Türen in diesem Bereich öffnen zu können.
Erkunden Sie zunächst weiter das Gebiet in Richtung Nordosten. Den gefährlichen Kristallgolem attackieren Sie am besten mit Ihren Nahkämpfern, die Sie zuvor magisch aufwerten sollten. Setzen Sie Morgensterne und Hammerwaffen ein. Gegen Zaubersprüche ist der Golem sehr resistent. Drei Hebel wecken Ihr Interesse, dummerweise werden die noch bewacht. Wenn dieses Hindernis beseitigt ist, machen Sie gleich den zweiten Remorhaz vom erhöhten Absatz aus platt. Betätigen Sie dann die Hebel und holen Sie sich bei den Trümmern die Kette mit dem Auriliten-Symbol. Achtung, die Doom-Guards verhalten sich feindlich, sobald Sie die Kette aufnehmen.

2. Pirschen Sie sich vorsichtig nach Osten weiter. Sie müssen es mit einer Remorhaz-Königin nebst Bewachung aufnehmen. Schicken Sie am besten Ihren getarnten Schurken vorneweg, um die Bestie rechtzeitig zu erblicken. Kehren Sie mit ihm zur Gruppe zurück und bereiten Sie sich mithilfe von Schutzzaubern auf den Kampf vor.

3. Unmittelbar nach dem Ableben der Monsterkönigin erscheint Lord Rengar, ein mächtiger Gegner. Sollte Ihre Gruppe zu sehr angeschlagen sein, ziehen Sie sich lieber erst mal zurück, legen eine Rast ein und bereiten sich auf einen neuen Kampf vor. Gegen eine frisch gestärkte Gruppe hat auch der finstere Lord keine Chance.

4. Im Südosten des Labyrinths warten ein weiterer Remorhaz sowie einige Schneetrolle auf Ihre Gruppe, die – nach alter Manier – nur mit Feuer oder Säure endgültig besiegt werden können.

5. Ein Gang im Nordosten führt in eine Eiskammer mit Abishais. Anführer Xhaan bittet Sie um Hilfe.

Sherincal

1. Das Treffen mit dieser Gegnerin ist kein Zuckerschlecken. Daher steht als erstes Rasten und Speichern auf der Tagesordnung, bevor Sie den Dialog starten. Beschwören Sie nach Möglichkeit auch schon einige Kreaturen, die Sie schützend vor Ihre Gruppe stellen.

2. Gehen Sie nicht zu nahe an die Rampen heran, um nicht von den

FEUER UND FLAMME Sherincal bringt sich immer wieder auf den Rampen in Sicherheit. Heizen Sie ihr ordentlich ein und ziehen Sie sich zurück, damit sie Ihnen folgt.





BRENZLIG Bevor die Monster eine Chance haben, den Raum zu verlassen, schleudert unser Magier schon einen Feuerball in die Kammer und richtet damit enormen Schaden an.

oben wartenden Priestern aufs Korn genommen zu werden. Sherincal wird sich nach oben zurückziehen, wenn sie verletzt ist. Folgen Sie ihr nicht mit der ganzen Truppe, sondern locken Sie die Gegner immer wieder von den Rampen herunter. Wenn Ihre Gruppe zu sehr verletzt ist, verbeißen Sie sich nicht in ein sinnloses Gemetzel, sondern ziehen Sie sich lieber zurück, um zu heilen und zu rasten. Mit einer frisch ausgeruhten Gruppe gehen Sie dann erneut auf Sherincal los. Wenn Sie auf einen der Hebel oberhalb der Rampen feuern (zum Beispiel mit Ihrem Bogenschützen), sind Sie in der Lage, die obere Ebene zu stürmen.

Im Eispalast

1. Gleich zu Beginn erwartet Sie ein Eisgolem-Champion mit zwei menschlichen Begleitern. Ihre Magier halten die menschlichen Gegner in Schach, während die Nahkämpfer wie gewohnt auf das Riesenmonster einprügeln. Benutzen Sie unbedingt Morgensterne oder Hammerwaffen dafür.

2. Cathin steht als erste der drei Hohepriesterinnen auf Ihrer Liste. Locken Sie ihre Begleiter besser vor den Raum, dort können Sie die Gegner regelrecht in die Zange nehmen. Die Hohepriesterin erledigen Sie mit gestärkten Nahkämpfern am schnellsten.

3. Im Bereich dahinter befindet sich eine magisch versiegelte Tür. „L-Südwest, R-Nordwest" können Sie auf der Oberfläche entziffern. Merken Sie sich diese Einstellung, um sie später bei Lysaras Podest zu benutzen. In der Kammer befinden sich jede Menge Schriftrollen.

4. Im Norden ist eine Kammer mit mehreren Eistrollen, stellen Sie sicher, dass Sie Feuer- oder Säureschaden anrichten können, um die Trolle zu vernichten.

5. Bei dem Kuldahar-Gemälde im Osten aktivieren Sie durch Ihre Antwort einen Teleporter, je mehr Sie durch Gespräche mit NPCs wissen, umso mehr Auswahlmöglichkeiten haben Sie:

Antworten	Zielort
Death to Kuldahar ...	Treppe
Andora	Das Druidenlager von Illiam
Lysan	Kammer mit „Schattentür"
Auril, ...	Orias „Spielzimmer"
Bedroom	Schlafgemach von Nickademus
From the Sea ...	Abishai-Kammer
Hmmm ...	Zufälliges Ziel

Die „Schattenkammer"

Damit sich die Geheimtür an der Westwand öffnet, muss einer aus Ihrer Gruppe in den Schattenumriss treten. Eine beschworene Kreatur erfüllt diesen Zweck leider nicht, Sie müssen daher den Schaden, den die versteckte Falle im Schattenbereich auslöst, notgedrungen einstecken.

Eisgefängnis

1. Reden Sie mit Nathaniel. In der Zelle östlich davon finden Sie auf dem Tisch eine hilfreiche Notiz für die Bedienung des Podests: Wenn Sie sich rechterhand postieren (R), dreht sich das Podest im Uhrzeigersinn, stehen Sie auf der linken Seite (L), dreht es sich gegen den Uhrzeigersinn.

2. Die zweite Hohepriesterin hält sich nördlich von Nathaniel auf. Dieser Bereich ist zunächst magisch geschützt: Sie können keine Zaubersprüche wirken. Wenn Sie das Podest nach R-Ost und L-West ausrichten, wird diese Beschränkung jedoch aufgehoben.

3. Um die Türen zur Abishai-Kammer zu öffnen, stellen Sie L-Nord und R-Nord ein.

Eistempel, zweite Ebene

1. In der Kammer gleich westlich der Treppe bewacht ein Kristallgolem das Journal von Lysara. Aus dem Buch erfahren Sie mehr über die Anlagen und Fallen im Tempel, Sie benötigen das Buch aber nicht unbedingt.

2. Kämpfen Sie sich bis zur Kammer mit dem Prisma vor. Sie müssen diese Anlage zum Laufen bringen. Besuchen Sie auf jeden Fall Nickademus. Er kann Ihnen später im Kampf gegen Aeij-Kllenzr't be-

I

TIC-TAC-TOE MAL ANDERS Ähnlich wie bei dem bekannten Kinderspiel besetzen Sie einzelne Spielfelder. Bei der gezeigten Variante haben Sie schon sechs Felder belegt. Jetzt können Sie noch ein siebtes Feld erringen.



SCHATTENSPIEL Ein Charakter aus Ihrer Truppe muss sich auf den Schatten (1) stellen, damit sich die Geheimtür (2) öffnen lässt.







AUSGEHEBELT Wenn Sie die gezeigte Stellung der Hebel schon vor dem Kampf mit Oria eingestellt haben, gewinnen Sie etwas Zeit.

TÖDLICH Sobald Oria ihren Todesspruch (1) ablässt, ziehen Sie sich - wie gezeigt - schnell zurück, um dem Spruch zu entgehen.

hilflich sein und weiß eine Menge über die Anlagen im Eistempel.

3. Die Treppe im Osten führt zur ersten Ebene in die Kammer mit dem Kuldahar-Gemälde. Dort können Sie die Teleportfunktion oder die Treppe im Eistrollraum benutzen, um wieder nach unten zu gelangen.

Oria's „Spielzimmer"

Im Südosten der Ebene befindet sich Orias „Spielzimmer". Ihre Aufgabe besteht darin, das „Battlegame" zu bestreiten und zu gewinnen. Zum Lohn erhalten Sie dann Orias Tempelschlüssel. Es genügt, einen Kampf auf Stufe 1 zu absolvieren. Stellen Sie die unteren Hebel so ein, dass die Meldung „Battlesquare selected" erscheint, und aktivieren Sie mit dem dritten Hebel die Spielrunde. Wenn Sie es schaffen, sieben Felder für sich zu beanspruchen, sind Sie in der Wertung gleich auf Stufe 5. Wenn Sie die Meisterschaft gewinnen wollen, nur zu, die Kämpfe sind allerdings äußerst schwer und für den weiteren Spielverlauf nicht zwingend notwendig. Viel wichtiger ist, dass Sie nach dem Kampf die Modus-Hebel so einstellen, dass „Inner Sanctum" gewählt ist. Diese Einstellung benötigen Sie später noch.

Die Spiegelkammer

Nickademus gibt Ihnen den Wink: Der Raum mit dem merkwürdigen Spiegel im Westen entpuppt sich als magische Falle. Lassen Sie Ihre Gruppe im Gang stehen und zerschlagen Sie den rechten Spiegel an der Westwand der Kammer. Wenn Sie alle Gegner geplättet haben, sammeln Sie alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist.

Das Energieprisma

1. Wenn Sie die komplette Ebene abgegrast haben, werden Sie feststellen, dass immer noch einige Türen verschlossen sind, aber merkwürdige Spuren von Blitzen aufweisen. Jetzt wird es Zeit, den Prisma-Generator im Zentrum des Dungeons einzusetzen. Beginnen Sie damit, das Prisma nach Süden auszurichten. Achten Sie darauf, dass keiner Ihrer Recken in den Gängen herumsteht, wenn Sie eine Ladung abfeuern. Nach dem Schuss ist die südliche Tür in der Spiegelkammer offen. Vorsicht, dahinter wartet schon ein Golem auf Sie. In den Kisten finden Sie unter anderem Nathaniels Ausrüstungsbeutel. Bringen Sie ihm sein gutes Stück zurück.

2. Richten Sie das Prisma nach Norden aus und überprüfen Sie, ob der Spiegel gegenüber vom Nordausgang schräg gestellt ist. Feuern Sie eine weitere Ladung ab; jetzt ist die Nordtür in der „Schattenkammer" offen. Dahinter befindet sich Auril's Altar. Wenn Sie die nötigen Informationen gesammelt haben (Gespräche mit den NPCs im Tempel), konfrontieren Sie den Altar mit Aeij-Kllenzr'ts richtigem Namen, Caged Fury. Danach berichten Sie Xhaan, dem Abishai, davon.

Orias Kammer

1. Langsam wird es Zeit, der dritten Hohepriesterin einen Besuch abzustatten. Die Kammer befindet sich zwischen dem Ausgang zur ersten Ebene und dem Lagerraum im Osten. Der Eingang ist mit einer Falle gesichert. Beschwören Sie nach Möglichkeit schon vorher einige Kreaturen und locken Sie zuerst die Winterwölfe aus dem Raum. Ist Ihre Gruppe angeschlagen, ziehen Sie sich zurück, rasten und bereiten sich auf den Kampf mit Oria vor.

2. Die Priesterin wird nach etlichen Treffern drohen, ihren Stab zu zerbrechen. Sie können das nicht verhindern, sich jedoch schnell vor dem Todeszauber in Sicherheit bringen. Eilen Sie zu Nickademus und befragen ihn, wie Sie Orias Geisterform besiegen können. Die Lösung liegt im „Spielzimmer". Aktivieren Sie dort den zuvor erwähnten Modus „Inner Sanctum". Haben Sie das noch nicht getan, geht Ihnen jetzt dafür eventuell Zeit verloren, da Ihnen Oria auf den Fersen ist. Nach dem Kampf dürfen Sie nicht vergessen, den Spielmodus „Inner Sanctum" zu deaktivieren.

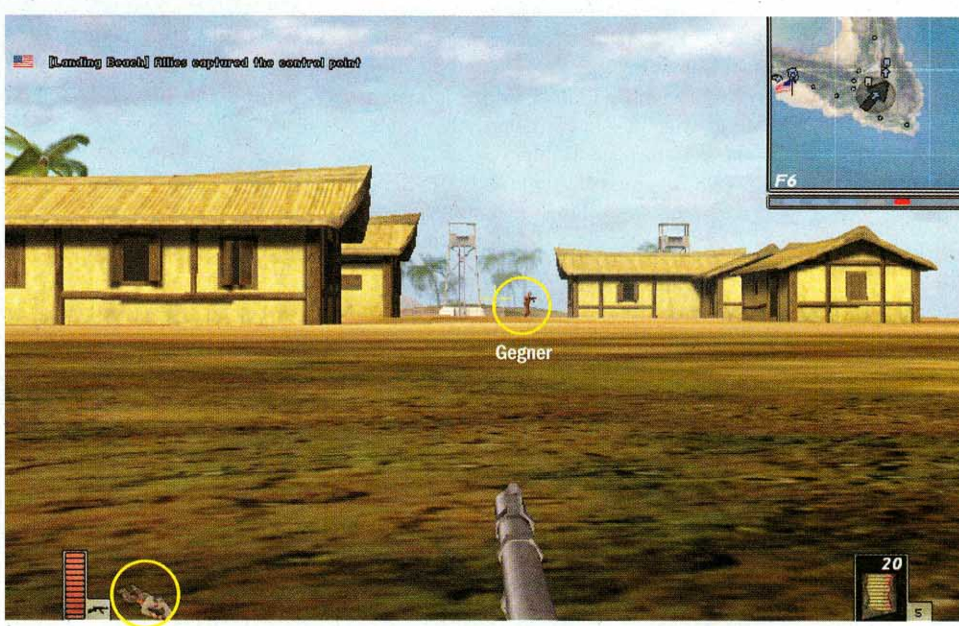
3. Wenn Sie alle drei Priesterinnen besiegt und den Altar zerstört haben, sind alle nötigen Aufgaben des zweiten Kapitels gelöst. Berichten Sie Nathaniel von Ihrem Sieg und treffen Sie sich mit den Verstärkungstruppen außerhalb der Tempelanlage. STEFAN WEISS


2. LIGA: WIR SIND DABEI
UND IHR?!?
1. FC SPICH
VPV

B

Battlefield 1942

Zu Land, zu Wasser und in der Luft - die Spannung auf dem virtuellen Schlachtfeld von EA ist schlichtweg genial. Noch genialer: Wir haben alle 16 Karten unter die Lupe genommen und erklären Ihnen alle wichtigen Punkte des Hammer-Spiels.



ZIELWASSER
Auf diese Entfernung sollten Sie sich auf den Boden legen. Dadurch verringern Sie die Streuung und schießen wesentlich genauer.

Allgemeine Tipps

Wie nehme ich feindliche Stellungen ein?

Wie bei anderen Taktikspielen gilt auch hier: Spielen Sie im Team! Wenn Sie eine feindliche Stellung überrannt und die Flagge eingenommen haben, muss ein Teil des Teams diese Flagge verteidigen. Beim Spiel im Internet werden Sie häufig erleben, dass Ihre Teamkollegen eine Flagge übernehmen und anschließend zur nächsten laufen. Dummerweise passt inzwischen niemand auf die letzte Flagge auf, so dass der Gegner ein leichtes Spiel hat, diese wieder zurückzuerobern. Achten Sie deshalb immer darauf, dass einige Mitspieler zur Verteidigung zurückbleiben.

Wie gebe ich meinen Kollegen Kommandos?

Mithilfe der Tasten F1 bis F7 geben Sie wichtige Meldungen an Ihre Mitspieler. Die Hotkeys haben den Vorteil, dass Sie keine Sätze eintippen müssen und kostbare Zeit verlieren. Schreiben Sie sich am besten die wichtigsten Tastenkombinationen auf, damit Sie schnell darauf zurückgreifen können. Besonders wichtig sind Meldungen über Feindkontakt. So sehen Ihre Teamkollegen auf der Karte, wo der Gegner steckt.

Warum schießen mich meine eigenen Leute ab?

Wegen der geringen Anzahl an Fahr- und Flugzeugen gibt es häufig Streit. Wenn zwei Spieler auf ein Flugzeug zulaufen und nur einer darin Platz findet, kommt es häufig vor, dass der Zurückgebliebene auf seinen Mitspieler schießt. Solche frustrierenden Szenen vermeiden Sie, wenn Sie sich einen Server suchen, auf dem „Friendly Fire" ausgeschaltet ist. Auf diesen Servern können Sie von Teamkollegen nicht verletzt werden.

Wie bewege ich mich sicher durch das Gelände?

Laufen Sie vor allem nicht auf Straßen. Dort sind Sie ein gefundenes Fressen für die Jagdbomber, die sich hauptsächlich daran orientieren. Eine weitere Gefahr sind die Jeeps. Diesen können Sie nur schwer ausweichen, so dass Sie schnell unter die Räder geraten.

Wie nehme ich Gegenstände auf?

Solange Sie nichts an der Steuerung verändert haben, liegt diese Funktion auf der G-Taste. Für den Fall, dass Ihnen die Munition ausgeht, können Sie sich die Ausrüstung eines gefallenen Soldaten schnappen und einsetzen. Sie können diese Funktion aber auch taktisch einsetzen. Wenn Sie mit Ihrem Team eine Stellung einnehmen und der Sani ins Gras beißt, dürfen Sie seine Rolle übernehmen.

Wie verstecke ich mich vor den Gegnern?

Nutzen Sie Bäume oder andere Hindernisse, um sich dahinter zu verstecken. Wenn Sie als Scharfschütze hinter einem Baum liegen, werden Sie von gegnerischen Einheiten erst spät erkannt und bieten wenig Angriffsfläche.

Waffen & Ausrüstung

Wie verringere ich die Streuung?

Die geringste Streuung der Waffen erreichen Sie, wenn Sie sich auf den Boden legen. Besonders das MG mit seiner hohen Schussfrequenz neigt zu extremer Streuung. Aber auch in der knienden Position erreichen Sie eine starke Verbesserung. Diese hat darüber hinaus auch den Vorteil, dass Sie schnell wieder auf den Beinen sind und die Stellung wechseln können.

Warum treffe ich nicht?

Im Gegensatz zu anderen Spielen brauchen die abgeschossenen Projektile eine kurze Zeit, bis sie ihr Ziel erreichen. Das bedeutet: Je weiter Sie von Ihrem Ziel entfernt sind, desto länger benötigt das Projektil. Um ein bewegliches Ziel zu treffen, müssen Sie also ein wenig vor den Gegner zielen, damit er in Ihr Geschoss läuft.

Habe ich getroffen?

Nachdem Sie einen Schuss mit dem Scharfschützengewehr abgefeuert haben, gehen Sie automatisch aus der Zoom-Ansicht und laden die Waffe nach. Um das zu verhindern, halten Sie nach dem Schuss die linke Maustaste gedrückt. Damit bleiben Sie in der Zoom-Ansicht und sehen, wo das Geschoss einschlägt.

Wie werfe ich eine Granate weiter?

Machen Sie die Granate scharf und springen Sie in die Luft. Noch weiter werfen Sie, wenn Sie Anlauf nehmen und springen.

Fahr- und Flugzeuge

Wie erledige ich Panzer?

Wenn Sie gerade keine Panzerfaust zur Hand haben, genügen auch einige Granaten. Werfen Sie diese unter den Panzer, dort richten sie den meisten Schaden an. Mit einer Panzerfaust sollten Sie einen Panzer nur von hinten oder der Seite angreifen. Ein Treffer auf das Heck des Panzers zerstört ihn sofort.

Wie erledige ich einen Mannschaftstransporter?

Die beste Waffe ist natürlich die Panzerfaust. Aber auch mit dem MG können Sie ordentlich Schaden anrichten. Schießen Sie entweder auf die Seite oder am besten auf das Heck des Fahrzeugs. Frontal ist der Transporter gegen Kugeln immun.

Wozu dient der Transporter?

Neben dem Transport von Einheiten ist er auch für den Nachschub zuständig. Im Inneren können sich Soldaten aufmunitionieren oder heilen.

Wie setze ich den Jeep als Bombe ein?

Geben Sie Vollgas und rasen Sie auf ein anderes Fahrzeug zu. Ein Aufprall bei hoher Geschwindigkeit lässt Ihr Fahrzeug explodieren und zerstört dabei das andere. Steigen Sie aber früh genug aus, damit Sie sich nicht selber in die Luft jagen.

Wie passiere ich unbeschadet Minen?

Am sichersten ist, wenn die Minen von einem Mechaniker entschärft werden. Da Sie aber nicht immer einen Mechaniker an Ihrer Seite haben, gibt es einen kleinen Trick. Fahren Sie in Schrittgeschwindigkeit über die Minen. Auf diese Weise werden sie nicht ausgelöst.

Warum fährt mein Schlachtschiff nicht weiter?

Wahrscheinlich haben Sie es auf eine Sandbank gesteuert. Auf der Karte erkennen Sie diese Bereiche daran, dass sie sich vom restlichen Wasser hellblau abzeichnen.

Wie viele Soldaten platziere ich in einem Landungsboot?

Am besten nicht mehr als vier. Für den Fall, dass Sie von einer Bombe getroffen werden, halten sich die Verluste in Grenzen. Verteilen Sie Ihre Leute nach Möglichkeit auf mehrere Boote. Das verwirrt die Bomber-Piloten und hält eventuelle Verluste gering.



NACHSCHUB Im Inneren des Transporters können Sie Ihre Munitionsvorräte auffrischen und werden medizinisch versorgt.

Womit steuere ich das Flugzeug?

Das beste Eingabegerät ist der Joystick. Mit diesem ist es ein Kinderspiel, auch schwierige Manöver zu fliegen. Wenn Ihnen keiner zur Verfügung steht, können Sie auch die Maus oder die Pfeiltasten einsetzen. Mit der Maus sollten Sie zusätzlich die Tasten für die Seitenruder benutzen, um enge Kurven zu fliegen.

Wann setze ich die Bordkanone des Flugzeugs ein?

Viele Spieler setzen die Bordkanone des Flugzeugs nur zum Luftkampf ein. Dabei eignet sie sich für erfahrene Flieger auch hervorragend für Bodenziele. Infanteristen können Sie mit einem einzigen Treffer ausschalten. Aber auch Jeeps und Truppentransporter lassen sich mit der Kanone besser ausschalten als mit den Bomben.

Wie platziere ich meine Bomben genauer?

Viele Spieler machen den Fehler, dass sie waagerecht über den Boden fliegen und die Bomben abwerfen. Durch die Fluggeschwindigkeit fliegen die Bomben aber meist weiter als geplant und verfehlen ihr Ziel. Fliegen Sie die Ziele immer im Sturzflug an. Auf diese Weise können Sie das Ziel mit Ihrem Fadenkreuz anvisieren. Achten Sie darauf, dass Sie den Sturzwinkel nicht verkleinern, nachdem Sie die Bombe abgeworfen haben. Sonst berühren Sie den Sprengkörper mit den Tragflächen.

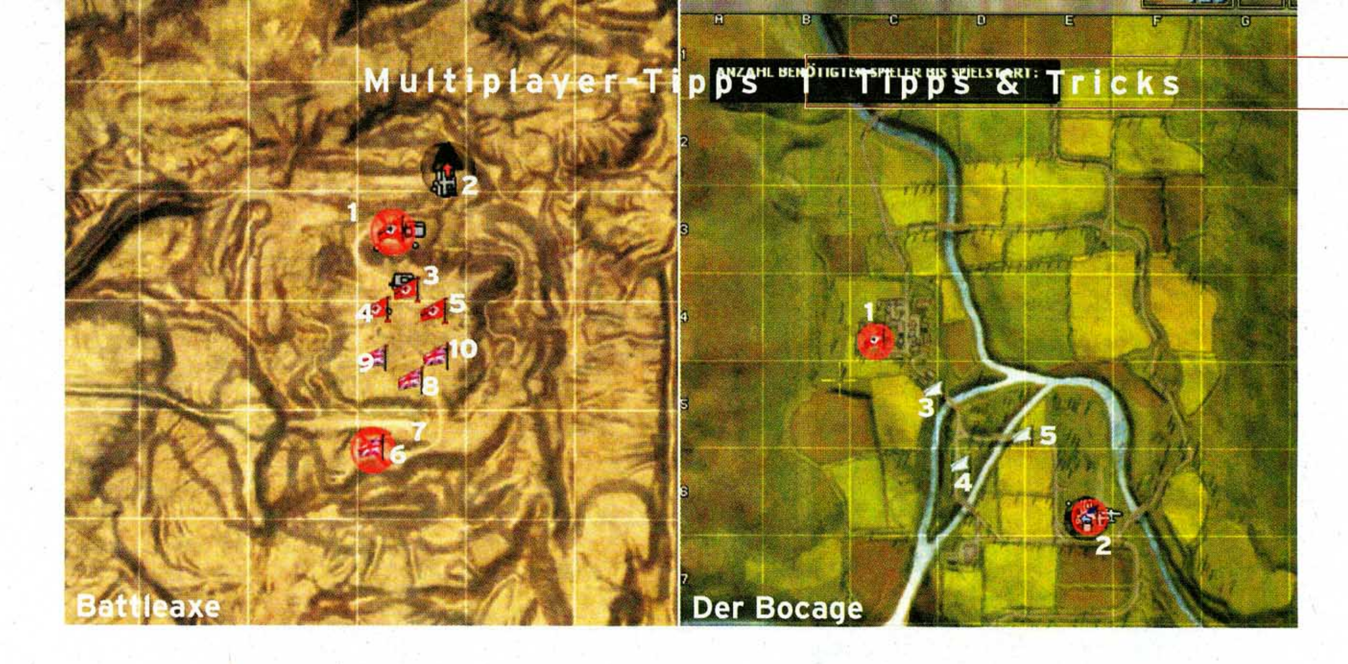
Wie sammle ich einen Kopiloten auf?

In einem heißen Gefecht ist es sehr riskant zu landen, um einen Kopiloten einzusammeln. Fliegen Sie deshalb sehr dicht über dem Boden auf den „Anhalter" zu. Dieser muss die „Benutzen"-Taste gedrückt halten, sobald Sie über ihm sind. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sitzt er kurze Zeit danach hinter Ihnen im Flugzeug.



FREIER FALL Auch ohne Red Bull verleiht einem Battlefield 1942 Flügel. Probieren Sie, per Luftlandung eine Basis einzunehmen, oftmals sorgt das beim Gegner für Überraschungen.

B



Schlachtfelder

Auf den Karten sind jeweils alle Einstiegs- und Eroberungspunkte für den Modus Eroberung (Conquest) eingezeichnet. Achtung, in anderen Spielmodi können Einstiegspunkte und Fahrzeugzahl variieren!

Battleaxe

Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar),
1 Panzer Mk. VI Tiger, 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe, 1 Truppentransporter, 2 Flak

2 - Einstiegspunkt Nord
2 Jagdflieger Junkers Ju 87B Stuka, 1 Flak

3 - Einstieg Mitte
2 Panzer Mk. IV, MG-Nest

4 - Westlicher Einstieg
MG-Nester

5 - Östlicher Einstieg
MG-Nester

Alliierte

6 - Hauptbasis, 1 Panzerhaubitze M7 Priest, 1 Panzer M10 Wolverine, 1 Truppentransporter

7 - Einstieg Süd
2 Jagdflieger Spitfire, 2 Flak

8 - Einstieg Mitte
2 Panzer M4 Sherman

9 - Westlicher Einstieg
MG-Nester

10 - Östlicher Einstieg
MG-Nester

Der Bocage

Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 2 Panzer Mk. VI Tiger, 1 Truppentransporter, 1 Kübelwagen, 2 Messerschmitt Bf-109e, 1 MG-Nest , 3 Flak

Alliierte

2 - Hauptbasis (nicht einnehmbar),
1 Panzer M10 Wolverine,
1 Panzer M4 Sherman,
1 Truppentransporter, 1 Jeep,
1 B-17 Flying Fortress,
2 P-51 Mustang, 2 Flak

3 - neutraler Punkt Nord,
1 MG-Nest (Scheune Dachboden), 1 Flak

4 - Neutraler Punkt Süd
1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe bzw. M7 Priest, 1 Flak

5 - Neutraler Punkt Ost
1 Flak

Neutrale Punkte

3 - Westlicher Eroberungspunkt
1 Panzer T-34/85 bzw. Mk. IV

4 - Mittlerer Eroberungspunkt
2 BM-13N-Katyusha „Stalin-Orgeln“ bzw. Panzerhaubitzen SdKfz. 124 Wespe, 1 Flak

5 - Östlicher Eroberungspunkt
1 Panzer T-34/85 bzw. Mk. IV

Charcow

Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar)
2 Panzer Mk. IV
2 Truppentransporter
1 Kübelwagen
2 Messerschmitt Bf-109e

Alliierte

2 - Hauptbasis (nicht einnehmbar)
2 Panzer T-34/85
2 Truppentransporter
1 Jeep, 2 Jagdflieger YAK-9

Berlin

Achse

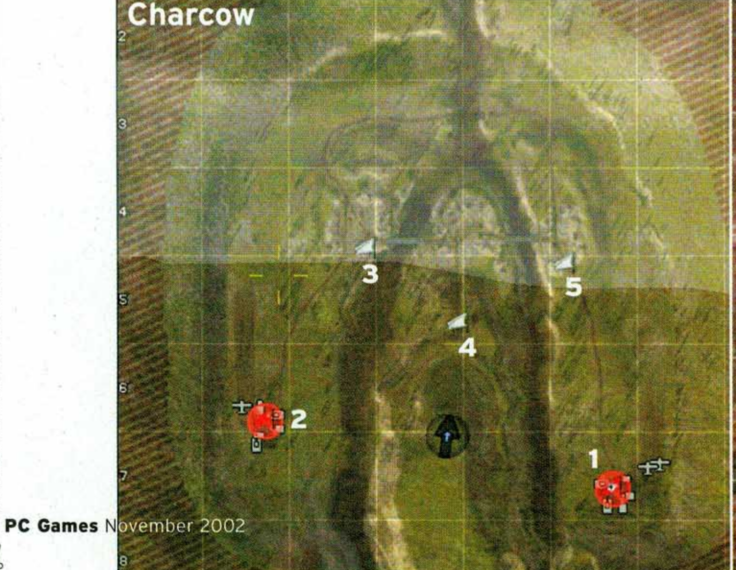
1 - Einstieg Nord
Nur Munitionskisten

2 - Westlicher Einstieg
1 Panzer Mk. IV

3 - Östlicher Einstieg
MG-Nester, 1 Truppentransporter

Alliierte

4 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 1 Panzer T-34/85, 1 Panzer T-34/76







Iwo Jima

Achse

1 - Hauptbasis (Süden)
2 Panzer Chi Ha 97, 1 Kübelwagen, 1 Aichi D3A1 Val, 1 A6M Zeke/Zero

2 - Südwestlicher Einstieg (Strand)
Keine Abwehreinrichtungen

3 - Südöstlicher Einstieg
Bunker mit MG

4 - Nordöstlicher Einstieg
Bunker mit MGs

5 - Nördlicher Einstieg
1 Panzer Chi Ha 97, Bunkeranlagen mit Kanonen und MGs

Alliierte

6 - Flugzeugträger USS Enterprise, Bug
Steuerung des Schiffs

7 - Flugzeugträger USS Enterprise, Mittschiff
2 Landungsboote

8 - Flugzeugträger USS Enterprise, Flugdeck
1 SBD-6 Dauntless
1 F4U Corsair

Insgesamt 4 Flak

9 - Schlachtschiff HMS Prince of Wales, Bug
Geschützbatterien
Steuerung des Schlachtschiffs

10 - Schlachtschiff HMS Prince of Wales, Heck
2 Landungsboote, Geschützbatterien

Die Schlacht in den Ardennen

Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 1 Panzer Mk. VI Tiger, 4 Panzer Mk. IV, 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe

Alliierte

2 - Nordwestlicher Einstiegspunkt (Windmühle)
1 Panzer M4 Sherman, MG-Nester

3 - Nordöstlicher Einstieg, 1 Panzer M10 Wolverine, MG-Nester

4 - Westlicher Einstieg
Bunker mit MG

5 - Östlicher Einstieg
MG-Nester

6 - Hauptbasis
2 Panzer M4 Sherman, 1 Haubitze M7 Priest, 2 Truppentransporter, MG-Türme

El Alamein

Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 1 Panzer Mk. VI Tiger, 3 Panzer Mk. IV, 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe, 1 Truppentransporter, 3 Kübelwagen, MG-Nester, 3 Junkers Ju 87B Stuka, 1 Messerschmitt Bf-109e

Alliierte

2 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 3 Panzer M4 Sherman, 1 Panzer M10 Wolverine, 1 Panzerhaubitze, 1 Flak, MG-Nester, 1 Truppentransporter, 3 Jeeps, 3 Spitfire, 1 B-17 Flying Fortress

Neutrale Punkte

3 - Nördlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman, 1 Kübelwagen bzw. Jeep, 1 MG-Nest

4 - Südlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman, 1 Kübelwagen bzw. Jeep, 1 Flak, 1 MG-Nest

5 - Östlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman, 1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe bzw. M7 Priest, 1 MG-Nest

6 - Extra
1 Kübelwagen

7 - Extra
1 Jeep

Gazala

Achse

1 - Hauptquartier (nicht einnehmbar)
1 Junkers Ju 87B Stuka, 3 Flak
2 Messerschmitt Bf-109e
2 Kübelwagen, 3 Panzer Mk. IV
1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe, 1 Truppentransporter

2 - Einstiegspunkt Süd
2 Panzer Mk.IV, 1 Kübelwagen
1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe

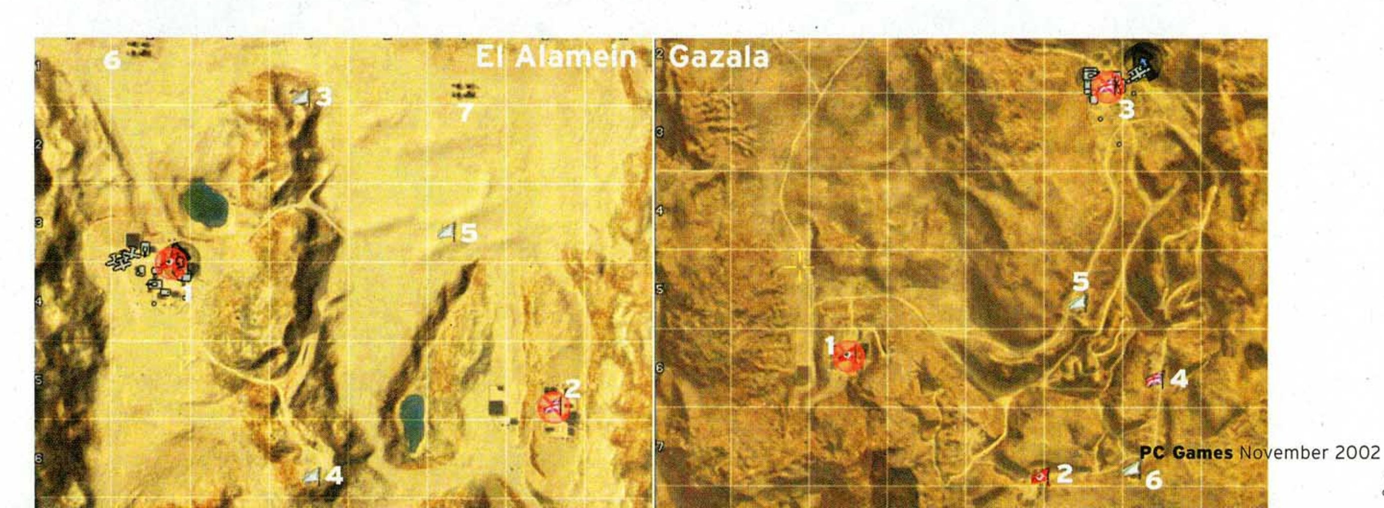
Alliierte

3 - Hauptquartier (nicht einnehmbar)
1 Panzerhaubitze M7 Priest
3 Panzer M4 Sherman
1 Truppentransporter
2 Flak, 2 Jeeps
3 Spitfire

4 - Einstiegspunkt Ost
2 Panzer M4 Sherman, 1 Jeep
1 Panzerhaubitze M7 Priest

5 - Neutraler Punkt Mitte
2 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman, 2 Flak

6 - Neutraler Punkt Süd
Leer



B



Guadalcanal

Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 1 Truppentransporter, 2 Panzer , Chi Ha 97, 2 Panzerhaubitzen SdKfz. 124 Wespe, 2 Kübelwagen, 3 Flak, 2 A6M Zeke/Zero, 1 Aichi D3A1 Val

2 - Einstiegspunkt Mitte
1 Panzer Chi Ha 97

3 - Einstiegspunkt U-Boot
Torpedos, Steuerung des Schiffs

4 - Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Bug
Steuerung des Schiffs, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar

5 - Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Heck
Steuerung des Schiffs, 2 Geschützbatterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

6 - Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Bug
Steuerung des Schiffs, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar

7 - Einstiegspunkt Schlachtschiff IJN Akizuki Class, Heck, Steuerung des Schiffs, Geschützbatterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

Alliierte

8 - Hauptbasis
(nicht einnehmbar)
3 Panzer M4 Sherman, 2 Panzerhaubitzen M7 Priest, 1 Truppentransporter, 2 Jeeps, 2 F4U Corsair, 1 Jagdbomber SBD-6 Dauntless

9 - Einstiegspunkt Mitte
1 Panzer M4 Sherman

10 - Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Bug, Steuerung des Schiffs, Geschützbatterie, Wasserbomben und Radar

11 - Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Heck, Steuerung des Schiffs, 2 Geschützbatterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

12 - Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Bug, Steuerung des Schiffs Geschützbatterie, Wasserbomben und Radar

13 - Einstiegspunkt Schlachtschiff USN Fletcher Class, Heck, Steuerung des Schiffs, 2 Geschützbatterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

14 - Einstiegspunkt U-Boot, Steuerung des Schiffs, Torpedos

Neutrale Punkte

15 - Östlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Panzerhaubitze M7 Priest bzw. SdKfz. 124 Wespe, 1 Jeep bzw.

16 - Westlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep bzw. Kübelwagen

Market Garden

Achse

1 - Hauptquartier
(nicht einnehmbar)
3 Panzer Mk. IV, 2 Panzer Mk. VI Tiger, 1 Truppentransporter, 1 MG-Nest, 2 Kübelwagen, 5 Flak, 1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe

Alliierte

2 - Hauptquartier
(nicht einnehmbar)
2 P-51 Mustang, 4 Jeeps
1 B-17 Flying Fortress

3 - Neutraler Punkt
Keine Abwehreinrichtungen

4 - Neutraler Punkt - Kirche
2 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman

5 - Neutraler Punkt
Keine Abwehreinrichtungen

6 - Neutraler Punkt
Keine Abwehreinrichtungen

7 - Neutraler Punkt
1 MG-Nest, 1 Truppentransporter

Kursk

Achse

1 - Hauptquartier (nicht einnehmbar), 1 Kübelwagen, 1 Panzer Mk. VI Tiger, 2 Panzer Mk. IV, 1 Truppentransporter, 1 Junkers Ju 87B Stuka, 1 Messerschmitt Bf-109e

Alliierte

2 - Hauptquartier (nicht einnehmbar), 2 Yak 9, 2 Panzer T-34/85, 1 Panzer T-34/76, 1 Jeep, 1 Truppentransporter

3 - Neutraler Punkt - West, 1 Panzer Mk. VI Tiger bzw. T-34/76

4 - Neutraler Punkt - Ost, 2 Panzerhaubitzen SdKfz.124 Wespe bzw. BM-13N Katyusha „Stalin-Orgel", 1 Flak

Stalingrad

Achse

1 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 2 Panzer Mk. IV, 1 Kübelwagen, 1 MG

Alliierte

2 - Hauptbasis (nicht einnehmbar), 2 Panzer T-34/85, 1 Jeep, 3 MGs

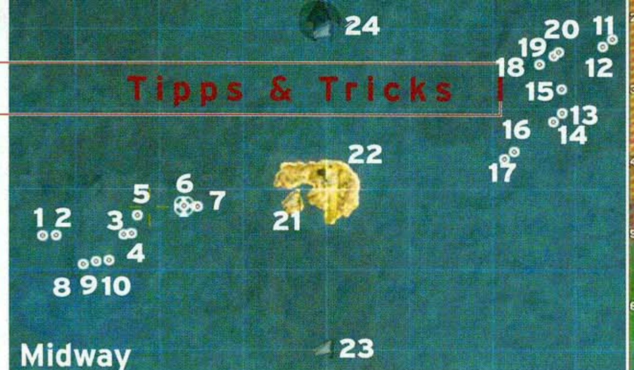
Neutrale Punkte

3 - Südlicher Eroberungspunkt, 1 MG-Nest

4 - Mittlerer Eroberungspunkt, 5 MG-Nester

5 - Nördlicher Eroberungspunkt, 1 MG-Nest







Midway

Achse

1 - Zerstörer, Heck
2 Landungsboote, Geschütze

2 - Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

3 - Schlachtschiff, Heck
2 Landungsboote, Geschütze

4 - Schlachtschiff, Mittschiff, Geschütze, Steuerung des Schiffs

5 - U-Boot, Torpedos, Steuerung des Schiffs

6 - Zerstörer, Heck
2 Landungsboote, Geschütze

7 - Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

8 - Flugzeugträger, Heck
2 Landungsboote

9 - Flugzeugträger, Flugdeck
1 Aichi D3A1 Val, 1 A6M, Zeke/Zero

10 - Flugzeugträger, Bug
Steuerung des Schiffs, insgesamt 4 Flak

Alliierte

11 - Zerstörer, Heck
2 Landungsboote, Geschütze

12 - Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

13 - Schlachtschiff, Heck
2 Landungsboote, Geschütze

14 - Schlachtschiff, Bug
Geschütze, Steuerung des Schiffs

15 - U-Boot, Torpedos, Steuerung des Schiffs

16 - Zerstörer, Heck
2 Landungsboote, Geschütze

17 - Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

18 - Flugzeugträger, Bug
Steuerung des Schiffs

19 - Flugzeugträger, Mittschiff, 2 Landungsboote

20 - Flugzeugträger, Flugdeck, 1 SBD-6 Dauntless, 1 F4U Corsair, insgesamt 4 Flak

Neutrale Punkte

21 - Kleine Insel, 1 Panzer Chi Ha 97 bzw. M4 Sherman, 1 Truppentransporter, 1 Geschützbunker

22 - Hauptinsel, 2 Torpedobomber, 1 Truppentransporter, 1 Kübelwagen bzw. Jeep
3 Flak, 2 Geschützbunker

23, 24 - Bojen

Omaha Beach

Achse

1 - Nordbunker, 1 Panzer Mk. VI Tiger, 1 Truppentransporter, Geschützbunker, MGs

2 - Südbunker, 1 Panzer Mk. IV, Geschützbunker, MGs

Alliierte

3 - Zerstörer, Bug, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

4 - Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschützbatterien

2 MGs mittschiffs

Neutrale Punkte

5 - Eroberungspunkt Strand (nur für Alliierte)
1 Panzer M4 Sherman, 1 Jeep

Wake

Achse

1 - Flugzeugträger, Heck
2 Landungsboote

2 - Flugzeugträger, Flugdeck, 1 Aichi D3A1 Val, 1 A6M, Zeke/Zero

3 - Flugzeugträger, Bug, Steuerung des Schiffs, insgesamt 4 Flak

4 - Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschützbatterie

5 - Zerstörer, Bug, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

Alliierte

6 - Nordwest, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep bzw. Kübelwagen

7 - Norden, 1 Truppentransporter, 1 Jeep bzw. Kübelwagen, 1 Flak, 1 Geschützbatterie

8 - Flughafen, 1 SBD-6 Dauntless bzw. Aichi D3A1 Val, 1 F4U Corsair bzw. A6M Zeke/Zero, 2 Jeeps, 3 MGs, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 2 Geschützbunker, 2 Flak

9 - Strand, 1 Flak, 1 Geschützbunker

10 - Südwesten, 1 Truppentransporter, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep, 1 Flak

11, 12 - Extras, 1 Geschützbunker, 1 Jeep bzw. Kübelwagen

Tobruk

Achse

1 - Hauptquartier (nicht einnehmbar), 1 Truppentransporter, 1 Kübelwagen, 1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe, 3 Panzer Mk. IV, 1 Panzer Mk. VI Tiger

Alliierte

2 - Hauptquartier, Panzer M10 Wolverine, 1 Panzer M4 Sherman, 1 Truppentransporter, 1 Jeep, 1 Panzerhaubitze M7 Priest, 1 MG-Nest

3 - Einstiegspunkt
Keine Abwehreinrichtungen

4 - Einstiegspunkt, 1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest

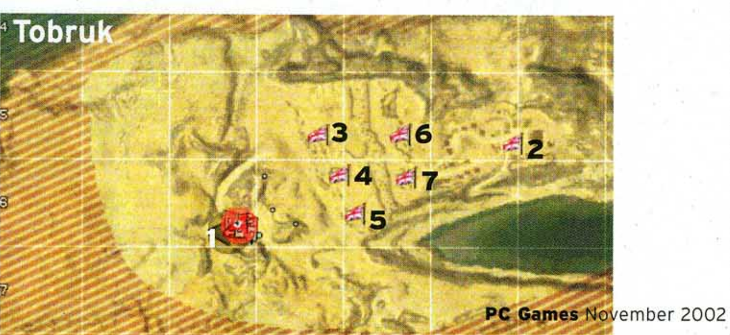
5 - Einstiegspunkt, 1 MG-Nest

6 - Einstiegspunkt, 1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest

7 - Einstiegspunkt, 1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest

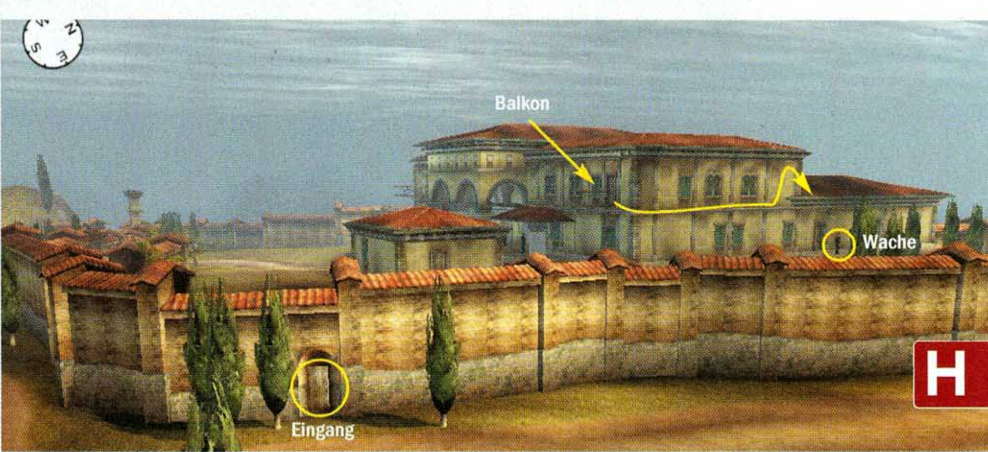
THOMAS EDER, LARS THEUNE, FLORIAN WEIDHASE, STEFAN WEISS, RALPH WOLLNER





Hitman 2

Eigentlich wollten Sie Ihr restliches Leben als Gärtner im Kloster verbringen. Aber selbst an diesem abgelegenen Ort holt Sie die Vergangenheit ein. Sie müssen wieder als Auftragskiller für die „Agentur" arbeiten und wir zeigen Ihnen auf den folgenden Seiten, wie Sie Ihrem Namen alle Ehre machen.



FASSADENKLETTERER Vom Balkon aus gelangen Sie auf das niedrige Dach, das direkt an das Zimmer des Mafioso anschließt.

Mission 1: Die Kirche von Gontranno

Welche Aufgabe habe ich?

Nachdem Sie mit dem Pater gesprochen haben, gehen Sie zu der kleinen Ruine. Dort können Sie sich mit der Steuerung vertraut machen. Anschließend laufen Sie die Treppe zum Kloster hinauf und betreten den Hof. Merken Sie sich diesen Platz, da Sie nach der Beichte dorthin zurückkehren müssen. Betreten Sie dann das Kloster und stellen Sie sich in den Beichtstuhl. Dort müssen Sie warten, bis Ihnen der Pater die Beichte abgenommen hat.

Wo ist das Paket?

Kehren Sie in den Hof zurück. Dort liegt das Paket auf der Treppe. Nun sind Sie bereit für Ihren ersten Auftrag. Betreten Sie die Hütte, von der aus Sie gestartet sind. Danach gehen Sie zum Schuppen im Garten und knacken das Schloss. In der Hütte finden Sie Ihr „Arbeitswerkzeug". Ihren ersten Auftrag erhalten Sie am Laptop in Ihrer Unterkunft.

Mission 2: Anathema

Wie gelange ich in das Gebäude?

Laufen Sie zu der Tür gegenüber Ihres Startpunkts und verstecken Sie sich rechts davon. Warten Sie dort, bis der Bodyguard heraustritt und seine Notdurft verrichtet. Schleichen Sie sich von hinten an ihn heran und benutzen Sie das Chloroform. Setzen Sie alle fünf Fläschchen ein. Ziehen Sie anschließend den Bewusstlosen durch den Eingang und verstecken Sie ihn direkt dahinter. Getarnt als Bodyguard betreten Sie das Gebäude durch den Keller.

Wo ist der Mafioso?

Am Ende des Kellers erreichen Sie eine Treppe, die in die Küche führt. Gehen Sie dort die Treppe hinauf und durch die nächste Tür auf den Balkon. Durch das Loch im Geländer gelangen Sie auf den Sims, der zum nächsten Dach führt. Auf dem nächsten Balkon gehen Sie an der ersten Tür vorbei zur zweiten. Dort öffnen Sie die Tür und betreten erst dann den Raum, wenn der Mafioso Ihnen den Rücken zugedreht hat. Nachdem Sie den Mafioso erledigt haben, nehmen Sie ihm den Schlüssel ab und gehen zurück in den Keller. Dort öffnen Sie die verschlossene Tür mit dem Schlüssel.

Gibt es alternative Vorgehensweisen?

Wenn Sie nicht als Wachmann verkleidet in das Gebäude eindringen wollen, können Sie sich auch als Postbote oder Lieferant verkleiden. Der Nachteil dabei ist allerdings, dass die beiden Zivilisten sind und Sie das Chloroform einsetzen müssen, wenn Sie eine gute Bewertung erhalten wollen. Außerdem gelangen Sie als Postbote nur in die Eingangshalle und als Lieferant in die Küche, ohne aufzufallen.

BONUS:
Hardballer mit Schalldämpfer.

Mission 3: Attentat in St. Petersburg

Wo sind die Waffen?

Gehen Sie zu den Schließfächern im Norden und knacken Sie das Fach mit der Nummer 137. Nehmen Sie alle Waffen aus dem Schließfach und gehen Sie zur Rolltreppe. Da Sie das Dragunov-Scharfschützengewehr nicht unter Ihrer Jacke verstecken können, müssen Sie allen Passanten und Wachen aus dem Weg gehen.

Wie gelange ich an die Oberfläche?

Am Ende der Rolltreppe gehen Sie links in den Raum. Achtung: Warten Sie so lange an der Treppe, bis der Soldat hinter den Schließfächern verschwunden ist und gehen Sie anschließend durch die Tür. Dahinter befindet sich die Kanalisation.

Woher bekomme ich eine Uniform?

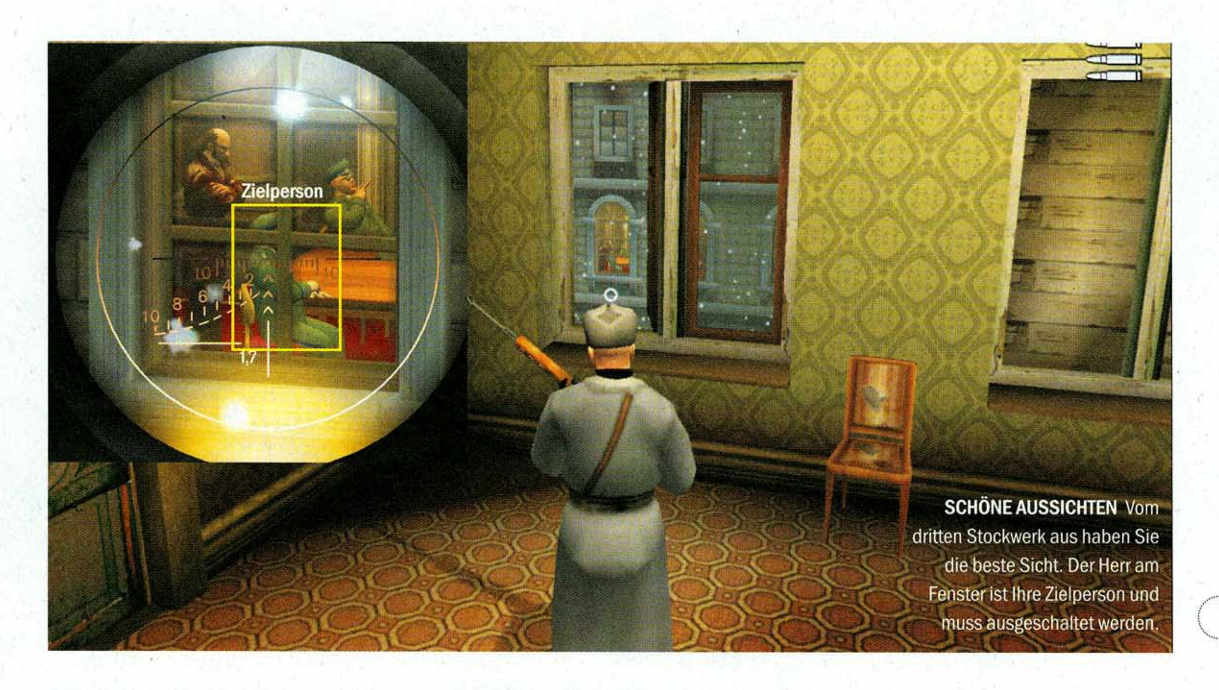
Verlassen Sie die Kanalisation durch die Luke im Norden. Hinter dem LKW finden Sie eine russische Uniform. Uniformiert stört sich auch keine Wache an dem Scharfschützengewehr in Ihrer Hand.

Wo ist das beste Versteck für das Attentat?

Werfen Sie einen Blick auf Ihre Karte. Dort sehen Sie ein Gebäude, das durch ein Ausrufezeichen markiert ist. Betreten Sie das Gebäude durch die Doppeltür in der Mitte und verstecken Sie sich hinter der Mauer, links von der Treppe. Dort warten Sie, bis die Wache auftaucht und betäuben sie mit dem Chloroform. Anschließend knacken Sie die Wohnung im dritten Stock.

Wer ist die Zielperson?

Sobald Sie im Appartementhaus in Stellung gegangen sind, wer-



SCHÖNE AUSSICHTEN Vom dritten Stockwerk aus haben Sie die beste Sicht. Der Herr am Fenster ist Ihre Zielperson und muss ausgeschaltet werden.

fen Sie einen Blick durch die Zieloptik des Gewehrs. Im gegenüberliegenden Gebäude sitzt einer der Generäle direkt vor dem Fenster. Das ist die Zielperson. Da das Geschoss der Dragunov durch die Person hindurchschlägt, sollten Sie darauf achten, dass sich keine Person hinter dem General befindet.

Mission 4: Verabredung im Park.

Wo ist meine Ausrüstung?

Direkt gegenüber dem Pier stehen einige Container. Dazwischen finden Sie neben einem Scharfschützengewehr auch zwei Autobomben.

Variante 1: Die Autobomben

Wie gelange ich unbemerkt zum ersten Auto?

Steigen Sie beim Gullydeckel am Pier in die Kanalisation und laufen Sie zur nächsten Öffnung im Süden. Die Limousine steht genau über dem Gully, so dass Sie die Autobombe am Unterboden des Wagens anbringen können.

Wie gelange ich unbemerkt an das zweite Auto?

Der nächste Wagen steht nördlich des Parks. Laufen Sie durch die Kanalisation und steigen Sie die Leiter der Öffnung hinauf, die sich hinter dem Gebäude befindet. Dort entleert sich gerade der Chauffeur, dessen Anzug Sie sich mithilfe des Chloroforms kurz ausborgen. Gehen Sie dann langsam zum Wagen und platzieren Sie die zweite Bombe. Nun müssen Sie nur noch durch die Kanalisation zurück zum Pier laufen und abwarten, bis die Bomben hochgehen.

Variante 2: Der Scharfschütze

Wo habe ich gute Sicht aufs Ziel?

Holen Sie sich das Scharfschützengewehr und steigen Sie in die Kanalisation. In dieser Mission gibt es zwei Stellungen, von denen aus Sie eine gute Sicht auf die Zielpersonen haben. Der Kirchturm eignet sich aber weniger für das Vorhaben, da dort viele Wachen herumlaufen, die durch die Schüsse alarmiert werden. Der zweite Punkt befindet sich im Westen der Karte – der Funkturm. Um die beiden Personen unbemerkt auszuknipsen, müssen Sie allerdings vorher den Soldaten aus dem Weg räumen, der am Fuß des Turms Wache schiebt.

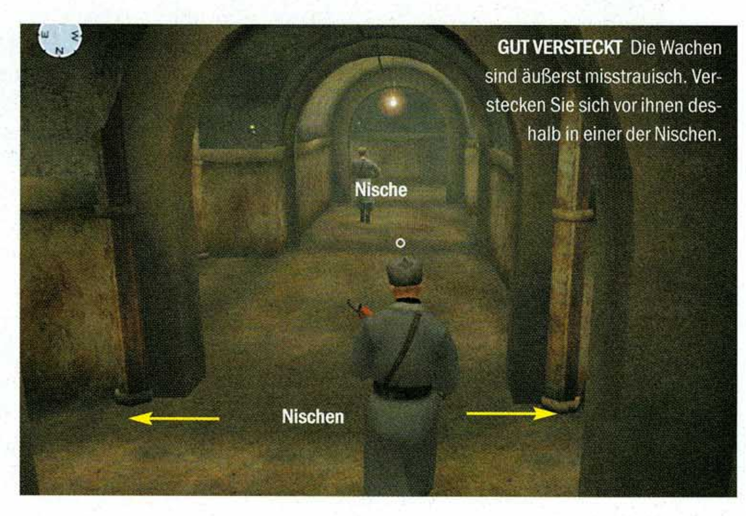
Wie erledige ich beide Personen?

Mit etwas Glück laufen Ihre Opfer nebeneinander, so dass Sie beide mit einem Schuss erwischen. Andernfalls sollten Sie zuerst General Makarov aufs Korn nehmen. Da sich die Limousine des Mafia-Bosses in Ihrem Sichtfeld befindet, haben Sie genügend Zeit, einen zweiten Schuss abzugeben. Alternativ können Sie auch den Wagen des Generals, der auf dem Gully steht, vorher mit einer Autobombe versehen.

Mission 5: Die letzte Metro

Woher bekomme ich eine Uniform?

Laufen Sie zum nächsten Ausgang und klettern Sie die Leiter



GUT VERSTECKT Die Wachen sind äußerst misstrauisch. Verstecken Sie sich vor ihnen deshalb in einer der Nischen.

hinauf. Schauen Sie sich aber erst um, bevor Sie die Kanalisation verlassen. Nach kurzer Zeit steht ein Wachmann, der Ihnen den Rücken zudreht, in der Nähe des Gullys. Erledigen Sie ihn lautlos und ziehen Sie ihn durch das halb geöffnete Tor des Lagerraums.

Wo ist meine Ausrüstung?

Diese befindet sich im Westen des Platzes in einer kleinen Kiste. Steigen Sie anschließend auf die Ladefläche des LKWs.

Das Lagerhaus

Im Lagerhaus gehen Sie die Treppe hinauf in das Büro. In der Schreibtischschublade finden Sie eine Desert Eagle und etwas Munition. Hinter einer Kiste neben dem Fahrstuhl liegt außerdem eine AKSU und die dazugehörige Munition. Gehen Sie dann zum Fahrstuhl und fahren Sie ins erste Untergeschoss.

Wie komme ich an den Patrouillen vorbei?

Links und rechts des Gangs befinden sich Nischen in der Wand. Verstecken Sie sich dort und warten Sie, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist (siehe Bild).

Der Server-Raum

Betreten Sie den Server-Raum nicht durch die Tür des Kontrollraums, sondern durch die Hintertür. Im Server-Raum schießen Sie mit der Beretta auf die grünen Lämpchen. Dadurch deaktivieren Sie die Überwachungskameras, so dass Sie unbemerkt ins Offizierszimmer spazieren können.

Das Offizierszimmer

Schnappen Sie sich die Offiziersuniform. Damit können Sie die Wache vor dem Fahrstuhl passieren.

Wie gelange ich in das Verhörzimmer?

Gehen Sie den Gang bis zum Ende und knacken Sie die verschlossene Tür. Achten Sie darauf, dass die patrouillierende Wache Sie dabei nicht ertappt. Im Raum schauen Sie durch das Schlüsselloch und warten, bis die Wache vor der Tür verschwindet. Nehmen Sie dann die Beretta zur Hand, zerschießen Sie die Scheibe und erledigen Sie den General. In das Verhörzimmer gelangen Sie, indem Sie in der Mitte durch das Fenster klettern.

Die Flucht

Legen Sie den Sprengstoff und gehen Sie in das Offizierszimmer. Dort zünden Sie den Sprengstoff mit der Fernbedienung. Die Wachen laufen nun durch das Loch in der Wand und kehren nach einiger Zeit wieder auf ihre Posten zurück. Wenn Sie auf Ihrer Karte sehen, dass die Luft rein ist, gehen Sie durch das gesprengte Loch zum Ausgang.

Mission 6: Ein ungebetener Partygast

Wie dringe ich in das Gebäude ein?

Holen Sie sich zuerst Ihre Ausrüstung. Besonders wichtig ist das Gift. Knacken Sie dann das Schloss der Gittertür gegenüber und schleichen Sie die Zufahrt zur Garage hinunter. Unten schauen Sie durch das Schlüsselloch und warten, bis der Wächter seine Route antritt. Dringen Sie dann in das Haus ein und schleichen Sie zur nächsten Tür. Dahinter finden Sie die Dienstkleidung eines Kellners.

Was mache ich mit dem Gift?

Besorgen Sie sich ein Sektglas aus der Küche und nehmen Sie es in die Hand. Wählen Sie anschließend das Gift aus Ihrem Inventar. Nun haben Sie einen vergifteten Sekt. Behalten Sie ihn in der Hand und stellen Sie sich vor den General, der im Ballsaal herumsteht. Nach dem Verzehr rennt dieser zur Toilette, um seine letzten Sekunden über der Schüssel auszuhusten.



Wie gelange ich an den Koffer?

Stellen Sie sich in den Ballsaal und warten Sie, bis der Botschafter den Raum betritt. Nach kurzer Zeit wird er von dem Spetznaz-Agenten aus dem Raum geführt. Folgen Sie den beiden unauffällig, bis sie den Tresorraum betreten. Stürmen Sie dann den Raum und erledigen Sie den Russen. Den Botschafter betäuben Sie und nehmen ihm die Kombination für den Tresor ab. Jetzt müssen Sie nur noch den Koffer aus dem Tresor holen und zum Boot zurückgehen.

Alternativen:

Das Botschaftsgelände können Sie auch betreten, wenn Sie am Haupttor warten. Nach ein paar Minuten trifft ein Gast ein, der eine Einladung bei sich trägt. Sie können dem Botschafter auch im Tresorzimmer auflauern. Vorher dürfen Sie allerdings nicht den Ballsaal betreten, da er sonst den Spetznaz im Schlepptau hat. Achtung: Der Spetznaz-Agent lauert Ihnen in diesem Fall bei Ihrem Boot auf.

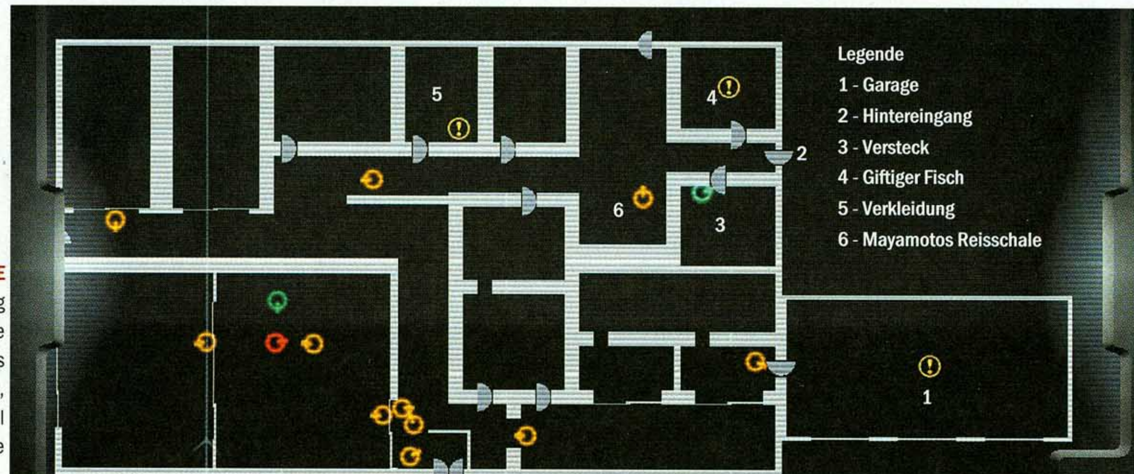
Mission 7: Wo ist Hayamto?

Wie passiere ich ungesehen die Wachen?

Bleiben Sie nach dem Start erst mal hinter dem Felsen stehen. Wenn die beiden Bodyguards in Rich-

General
Spetznaz

PARTYALARM Behalten Sie den Spetznaz immer im Auge, damit er nicht heimlich den Botschafter entführt. Dem General servieren Sie einen vergifteten Sekt.



HOME, SWEET HOME Werfen Sie häufig einen Blick auf Ihre Karte. Da das Haus sehr verwinkelt ist, werden Sie schnell von einer Wache überrascht.

tung Tor gehen, schleichen Sie sich davon. Ihr Ziel ist das erste Garagentor. Öffnen Sie es und warten Sie in der Garage, bis die Wache außer Sichtweite ist. Verlassen Sie anschließend die Garage und gehen Sie zur Rückseite des Hauses. Dort verstecken Sie sich hinter dem großen Felsen. Die Wache geht immer um diesen Felsen herum. Nutzen Sie diesen toten Winkel aus, um zu dem Tor zu gelangen.

Woher bekomme ich eine Verkleidung?

Im Haus gehen Sie in das Zimmer auf der rechten Seite. Dort tranchieren Sie den Fisch und warten, bis die Patrouille vor dem Raum das Haus verlässt. Öffnen Sie die Übersichtskarte. Ein paar Räume weiter ist ein Ausrufezeichen auf der Karte eingezeichnet. Laufen Sie zu diesem Raum und ziehen Sie sich den Kimono über.

Wie erledige ich Hayamoto?

In der Küche stehen zwei Schalen mit Sushi. Verfeinern Sie die Schale am Tischende mit dem giftigen Fisch und der Wanze. Achtung: Auf dem Weg zum Ausgang sollten Sie trotz Ihrer Verkleidung Abstand zu den Wachen halten. Die können einen Europäer von einem Japaner unterscheiden.

Mission 8: Das versteckte Tal

Wie weiche ich dem Scharfschützen aus?

Schleichen Sie zwischen den Bäumen hindurch zu Ihrer Ausrüstungskiste. Dort erledigen Sie den Soldaten und nehmen sich seine Uniform. Steigen Sie anschließend in dem kleinen Schuppen die Leiter hinab.

Soll ich in den LKW einsteigen?

Steigen Sie nicht in den LKW ein. Dieser wird an der nächsten Ecke angehalten und durchsucht. Laufen Sie stattdessen zu Fuß durch den Tunnel. Verstecken Sie sich zwischen den Pfeilern, um den Wachen auszuweichen.



FEHLENDE KLINKE Nur durch diese unscheinbare Geheimtür können Sie das Gebäude ungesehen betreten.

Wie passiere ich sicher die Wachen?

Steigen Sie die nächste Leiter hinauf und schleichen Sie in die kleine Schlucht, die am Ende abgeschlossen ist. Setzen Sie die Armbrust ein, um die Wache aus dem Weg zu räumen. Am Ende der Schlucht klettern Sie wieder in den Tunnel hinab. Unten steigen Sie in den LKW und lassen sich zur nächsten Leiter fahren. Wieder an der Oberfläche müssen Sie nur noch zum Ausgang laufen.

Mission 9: Vor den Toren

Wo geht's zum Schloss?

Schalten Sie die ersten Patrouillen mit der Armbrust aus. Gehen Sie dann an der Westwand entlang. Achten Sie darauf, dass Sie der Scharfschütze im Turm nicht entdeckt.

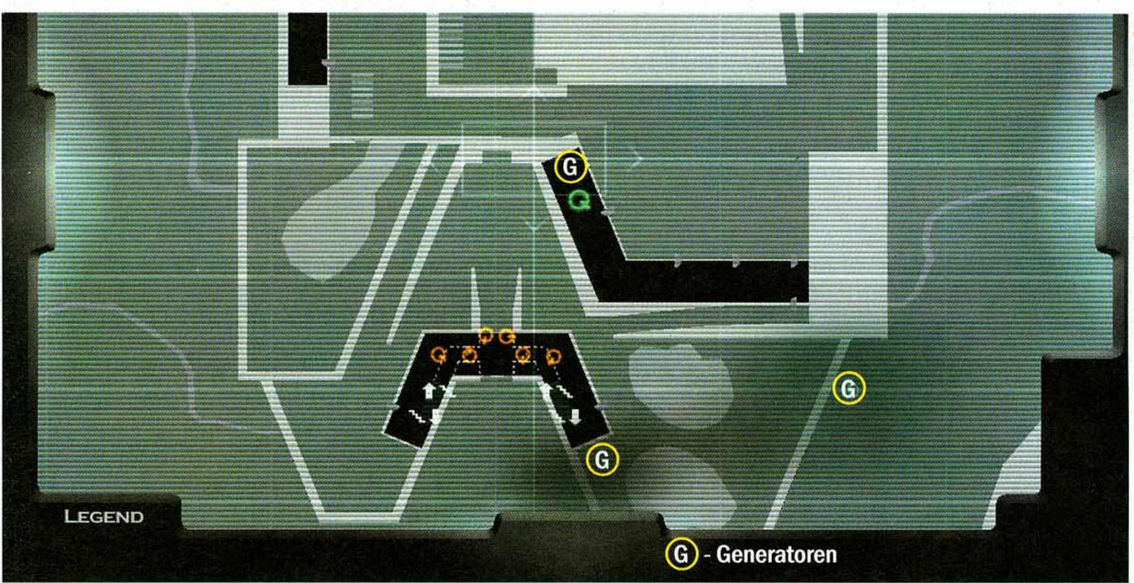
Wo befinden sich die Generatoren?

Gehen Sie zur Ostseite des Schlosses. In einem kleinen Gatter steht der erste Generator. Bevor Sie den Schalter umlegen, müssen Sie aber die Wache ausschalten, die davor patrouilliert. Den zweiten Generator erreichen Sie durch den Haupteingang. Zum letzten Generator gelangen Sie über eine Rampe im Norden des zweiten Generators.

Mission 10: Tod dem Shogun

Woher bekomme ich einen Anzug?

Öffnen Sie die Holztür beim Startpunkt und gehen Sie die Treppe hinauf. Oben werfen Sie einen Blick durch das Schlüsselloch und warten, bis Ihnen der Ninja den Rücken zudreht. Achtung: Die



SICHERHEITSTRAKT Achten Sie beim Betreten durch das Haupttor darauf, dass Sie nicht laufen. Dort haben sich einige Heckenschützen versteckt.

H

Dielen in dem Raum knarren! Gehen Sie deshalb auf den Holzplanken. Verstecken Sie die Wache anschließend auf der Treppe, die Sie hinaufgekommen sind.

Wo ist die Schlüsselkarte?

Gehen Sie die zweite Treppe in dem Raum hinunter und öffnen Sie die Holztür. Am Ende des Ganges steht ein kleiner Tisch, auf dem die Karte liegt.

Wo liegt die Bombe?

Schauen Sie auf Ihre Karte. Bei dem Ausrufezeichen müssen Sie die Lasersperre mit der Karte deaktivieren. Nehmen Sie die Bombe und den Fernzünder und gehen Sie zum Hubschrauber-Landeplatz. Locken Sie die Wache von der Treppe weg, indem Sie einmal um die Plattform gehen und die Wachen Ihnen folgen. Bringen Sie dann die Bombe am Hubschrauber an.

Wo ist die Steuerungseinheit?

Gehen Sie zurück in den Raum, in dem die knarrenden Planken sind, und deaktivieren Sie die Lasersperre. Gehen Sie im nächsten Raum die Treppen hinab bis in das Museum. Dort nehmen Sie die Steuerungseinheit und die Mauser-Pistole vom jeweiligen Ständer.

Wie locke ich Hayamoto zum Hubschrauber?

Im dritten Stock befindet sich die Überwachungsanlage. Wenn Sie den Knopf betätigen, wird der Alarm ausgelöst, und Hayamoto flüchtet zu seinem Hubschrauber. Nun müssen Sie nur noch warten, bis Sie die Rotoren hören und die Bombe zünden.

Alternative:
Im vierten Stock treffen Sie auf eine Bekannte aus dem ersten Teil. Diese hat die Schlüsselkarte für Hayamotos Zimmer. Beseitigen Sie Hayamoto, laufen Sie mit der leicht bekleideten Dame zum Hubschrauber und fliegen Sie davon.

Mission 11: Tod im Keller

Der Alarm

Gehen Sie zur Sicherheitsabteilung und nehmen Sie die Rauchbombe aus dem Schrank. Diese werfen Sie im Wäscheraum in den Schacht. Sobald der Feueralarm ausgelöst wurde, besorgen Sie sich eine Feuerwehr-Uniform und eine Axt. Gehen Sie durch den Metalldetektor und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller. Dort ist das Sicherheitsbüro aufgrund des Feueralarms nicht besetzt, so dass Sie den Monitor für die Überwachungskamera zerschießen können. Achtung: Bevor Sie wieder durch den Metalldetektor gehen, müssen Sie die Beretta loswerden.

Der Pizzabote

Ihr nächstes Ziel ist die Herrentoilette zwischen der Feuerwehrabteilung und dem Pizza-Bringdienst. Verstecken Sie sich in einer der Kabinen und warten Sie, bis der Pizzalieferant sein Geschäft verrichtet. Schleichen Sie sich von hinten an und betäuben Sie ihn. Als Lieferant verkleidet, holen Sie eine Pizza vom Bringdienst und gehen erneut in den Keller. Im Sicherheitsbüro gelangen Sie durch die Tür zur Treppe. Diese führt Sie in den Server-Raum, in dem Charlie vor dem Rechner sitzt. Achtung: Treten Sie nicht auf die Chips, die überall auf dem Boden verstreut liegen. Durch das Knacken wird der Hacker aufmerksam. Nachdem Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, benutzen Sie den Fahrstuhl im Sicherheitsbüro.

Mission 12: Die Friedhofsschicht

Ich brauche eine Uniform

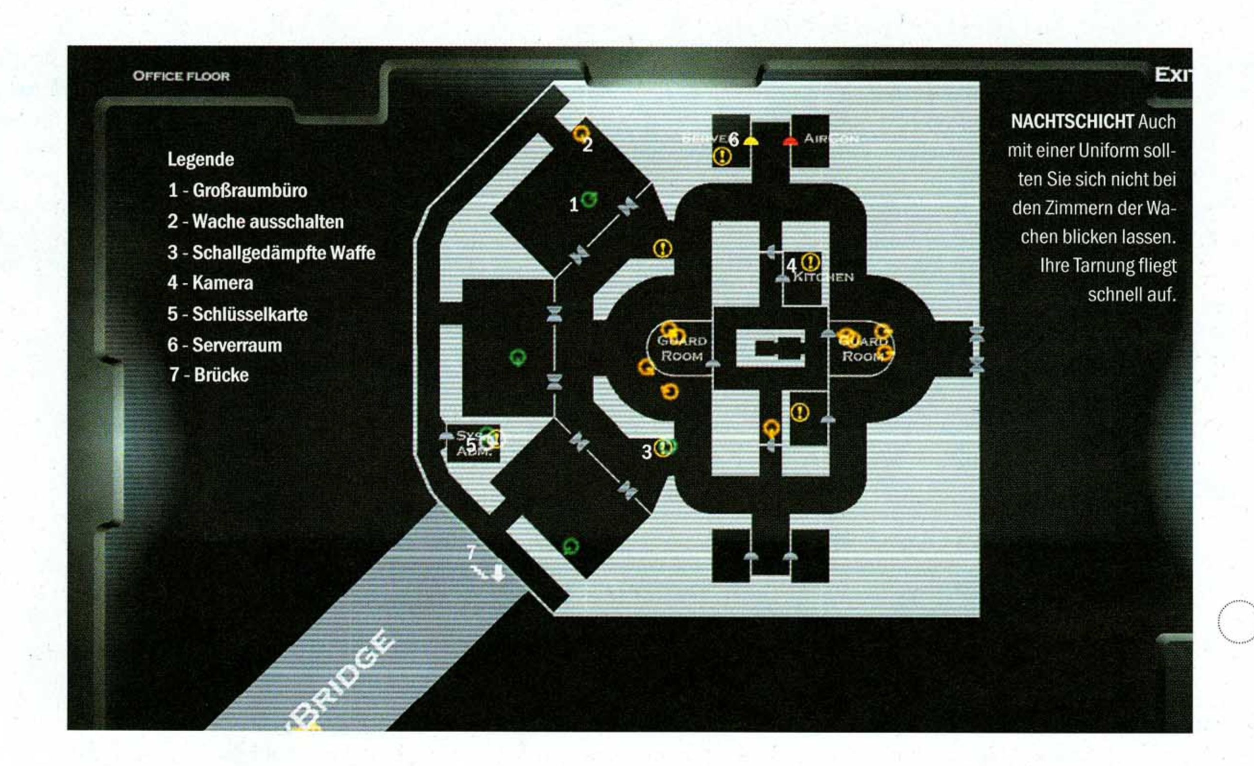
Schleichen Sie in das Großraumbüro im Norden und verstecken Sie sich in dem kleinen Abteil, das sich direkt neben dem Durchgang zum Gang befindet. Warten Sie dort, bis die Wache in Reichweite ist und setzen Sie sie außer Gefecht.

Woher bekomme ich eine Waffe?

Öffnen Sie den Kasten, der sich gegenüber dem Großraumbüro im Süden befindet. Darin finden Sie eine Beretta mit Schalldämpfer.

Wie locke ich den Administrator aus seinem Raum?

Zerschießen Sie die Kamera in der Küche. Daraufhin läuft der Admin in die Küche, so dass Sie in Ruhe die Schlüsselkarte aus dem Server-Raum holen können.



NACHTSCHICHT Auch mit einer Uniform sollten Sie sich nicht bei den Zimmern der Wachen blicken lassen. Ihre Tarnung fliegt schnell auf.

Falls sich ein Programmierer in dem Raum befindet, müssen Sie warten, bis er den Raum verlässt.

Alternative:
Sie können sich auch die Karte für den Lüftungsraum holen und die Klimaanlage zerstören. Bei dieser Variante haben Sie allerdings zu wenig Zeit, um ungestört die Karte aus dem Raum zu holen.

Wie gelange ich zum Ausgang?

Nachdem Sie den Server manipuliert haben, müssen Sie die Scheibe zur „Skybridge" zerschießen. Warten Sie aber erst eine Weile ab, bis sich der Tumult gelegt hat. Schleichen Sie dann über die Brücke zum Fensterputzer-Lift.

Mission 13: Im Whirlpool

Wie deaktiviere ich die Alarmanlage?

Schleichen Sie den Sims entlang, bis Sie die letzte Terrasse erreichen. Klettern Sie dort über die Brüstung und warten Sie, bis die Sekretärin das Büro verlässt. Gehen Sie dann durch das Büro in den gegenüberliegenden Raum. Dort müssen Sie die Sicherungen zerstören.

Wie gelange ich an die Reichtümer?

Nachdem der Strom weg ist, laufen Sie wieder in das Büro und räumen den Tresor aus, der hinter dem Bild versteckt ist. Gehen Sie dann über die Terrasse in das große Wohnzimmer und nehmen Sie die Statue vom Sockel.

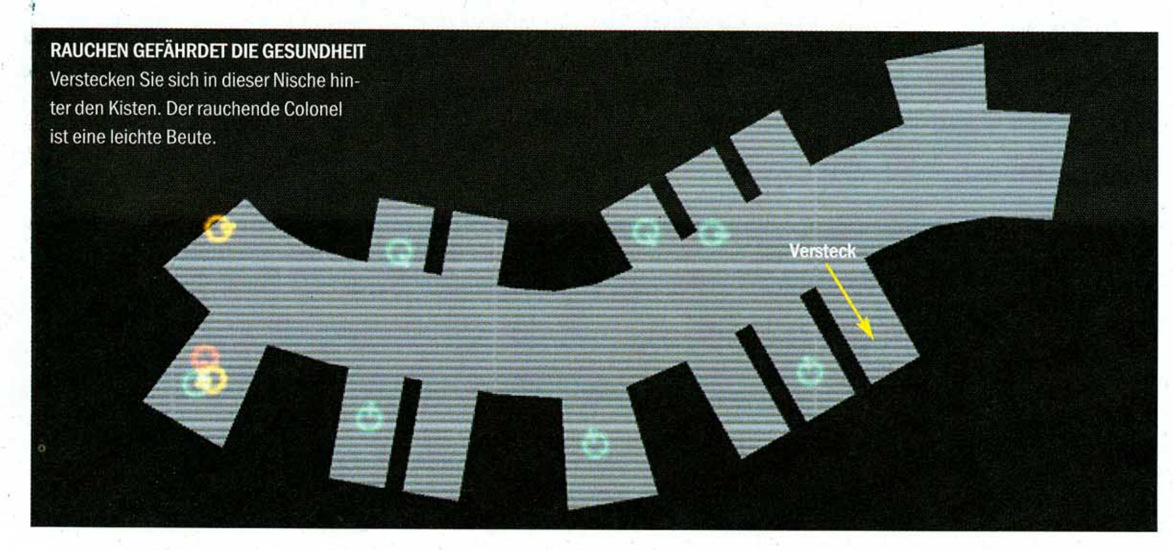
Wie gelange ich zum „Bademeister"?

Warten Sie auf der Terrasse, bis die Sekretärin erneut den Raum verlässt. Drehen Sie dann wieder die Sicherungen heraus und laufen Sie in das Zimmer mit dem Whirlpool. Verstecken Sie sich so lange hinter der Trennwand, bis die Mädels den Raum verlassen. Nun müssen Sie nur noch den Fleischklops im Pool erledigen und zum Fahrstuhl flüchten.

Mission 14: Mord auf dem Basar

Wen schalte ich zuerst aus?

Nehmen Sie sich zuerst den Leutnant vor. Schleichen Sie hinter sein Haus und knacken Sie das



RAUCHEN GEFÄHRDET DIE GESUNDHEIT
Verstecken Sie sich in dieser Nische hinter den Kisten. Der rauchende Colonel ist eine leichte Beute.

Schloss, sobald die Wachen wieder auf Patrouille gehen. Hier ist es äußerst wichtig, dass Sie die ganze Zeit schleichen. Falls Sie normal gehen oder laufen, machen Sie zuviel Lärm und die Wachen erwischen Sie. Wenn Sie den Leutnant beseitigt haben, nehmen Sie ihm die Karte ab.

Wie gehe ich auf dem Basar vor?

Verstecken Sie sich in der Nische hinter den Kisten. Warten Sie dort, bis sich der Colonel zum Rauchen in diese Nische stellt. Schleichen Sie sich an und erledigen Sie ihn mit der Klaviersaite. Anschließend zerren Sie ihn hinter die Kisten und nehmen ihm den Schlüssel ab.

Mission 15: Der Autokorso

Welche Wache soll ich ausschalten?

Suchen Sie sich eine Wache in der Nähe von Masoud aus. Von ihm erhalten Sie das Scharfschützengewehr, mit dem Sie den Scheich erledigen müssen. Sobald Sie eine Uniform tragen, können Sie ungestört mit der Knarre herumlaufen.

Wo soll ich in Stellung gehen?

Begeben Sie sich auf das Dach der Moschee. Von dort aus haben Sie nach dem Anschlag einen kurzen Weg zum Ausgang.

Wie halte ich den Autokorso an?

Schießen Sie zuerst auf den Motor des vorausfahrenden UN-Jeeps. Dadurch kommt der Korso zum Stehen, so dass Sie genügend Zeit haben, den Scheich zu eliminieren.

Mission 16: Durch die Stollen

Wie gelange ich in den Stollen?

Erledigen Sie die Wachen, die sich in der Nähe des ersten Eingangs befinden und wechseln Sie Ihre Kleidung. Knacken Sie dann das Türschloss und betreten Sie den Stollen.

Wie schalte ich das Licht aus?

Im ersten Raum warten Sie so lange, bis keine Wache mehr den Weg zum Nachtsichtgerät versperrt. Holen Sie sich dann das Gerät und schleichen Sie zum Generator. Die Wache am Generator betäuben Sie und schalten den Generator aus. Benutzen Sie anschließend das Nachtsichtgerät.

Wo ist der Leutnant?

Gehen Sie vom Generator aus in Richtung Osten durch das Mannschaftsquartier. Passen Sie aber auf, dass Sie die Soldaten nicht aufwecken. Nachdem Sie das Quartier passiert haben, gelangen Sie in einen Gang, in dem es nur eine Tür gibt. Betreten Sie den Raum dahinter und schließen Sie die Tür hinter sich. An diesen Raum grenzt eine kleine Kammer, in der sich der Leutnant befindet. Erledigen Sie die Zielperson mit der schallgedämpften Beretta. Verschließen Sie anschließend die Tür und schleichen Sie zum Lift.

Warum funktioniert der Lift nicht?

Solange der Generator nicht läuft, bekommt der Lift keinen Strom. Warten Sie deshalb, bis die Wache aufgewacht ist und den Strom wieder einschaltet. Nun können Sie mit dem Lift und der Beute zur Oberfläche fahren. Oben angekommen erledigen Sie die Wachen auf dem Hubschrauberlandeplatz.

Mission 17: Hinterhalt in der Tempelstadt

Wo ist mein Informant?

Begeben Sie sich zu dem Hitman-Symbol auf der Karte und reden Sie mit dem Ladenbesitzer. Dieser verweist Sie auf ein zweites Geschäft, in dem Ihr CIA-Informant auf Sie wartet. Dieses Geschäft erscheint nach dem Gespräch ebenfalls auf der Karte.

Wo finde ich den ersten Killer?

Gehen Sie zum Marktplatz. Bleiben Sie aber vorerst am Rand des Platzes stehen und suchen Sie mit dem Fernglas die Fenster ab. In einem dieser Fenster sitzt der erste Killer mit einem Scharfschützengewehr. Gehen Sie in das kleine Geschäft unterhalb des Fensters und schleichen Sie die Treppe hinauf. Nachdem Sie den Scharfschützen beseitigt haben, machen Sie ein Foto von ihm und gehen wieder auf den Marktplatz.

Woran erkenne ich den zweiten Killer?

Dieser trägt eine orangefarbene Tunika und eine schwarze Baseball-Kappe. Spazieren Sie durch sein Sichtfeld, damit er Sie sieht. Daraufhin folgt er Ihnen. Gehen Sie dann langsam in eine menschenleere Gasse und achten Sie darauf, dass der Abstand nicht zu sehr anwächst. Sobald Sie und der Killer alleine sind, erledigen Sie ihn. Verstecken Sie den Körper und machen Sie ein weiteres Foto. Anschließend gehen Sie zu dem CIA-Agenten zurück.

Kann ich einfach zum Ausgang gehen?

Der Ausgang wird von zwei Ganoven bewacht, die gegenüber in einem kleinen Erker sitzen. Klettern Sie die Leiter auf der Rückseite des Hauses hinauf und schleichen Sie zu der Tür. Nehmen Sie dann die Beretta zur Hand und knipsen Sie den beiden die Lichter aus.



Mission 18: Hannelores Tod

Wie komme ich an den Wachen vorbei?

Laufen Sie am Strand entlang und hinter den Hügel. Dort befindet sich der Eingang zum Abwasserkanal. Folgen Sie dem Kanal bis zu der Leiter. Steigen Sie die Leiter hinab, nicht hinauf. Oben stehen Sie mitten auf dem Hauptplatz, umringt von Sicherheitspersonal. Schauen Sie sich ein wenig in dem letzten Raum des Kanals um. In einer dunklen Nische befindet sich ein weiterer Ausgang.

Woher bekomme ich eine Verkleidung?

Die beste Verkleidung ist die eines Patienten. Nachdem Sie durch das Bodengitter geklettert sind, laufen Sie den Gang in Richtung Norden entlang. Achten Sie aber darauf, dass die Wachen und die Patienten Sie nicht sehen. Im letzten Raum liegt ein Patientenkittel.

Wie erledige ich Hannelore?

Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie erdrosseln Sie mit der Klaviersaite oder Sie vergiften sie. Das Gift finden Sie im Lagerraum. Außerdem befindet sich in diesem Raum der Schlüssel für die kleine Kammer, in der Sie die Ärztin verstecken müssen.

Wo ist Hannelore?

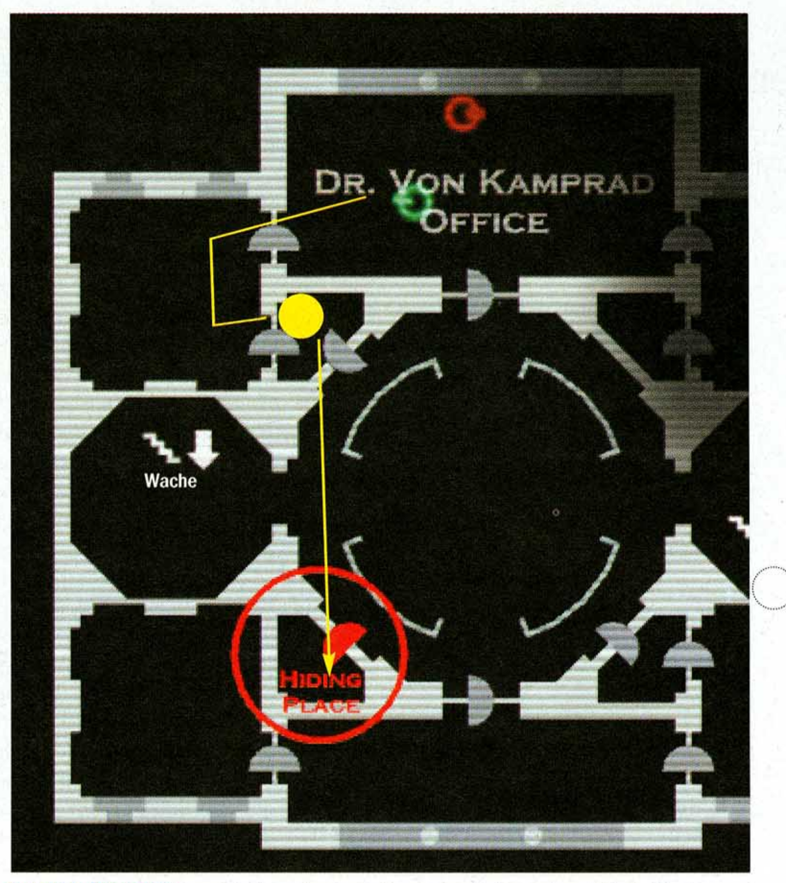
Sie befindet sich im obersten Stockwerk der Klinik. Mit Ihrer Tarnung können Sie sämtliche Wachen passieren. Oben angekommen betreten Sie den Raum, woraufhin Hannelore ein Gespräch beginnt. Das Gift müssen Sie in das Glas auf dem Schreibtisch schütten. Warten Sie aber so lange, bis der Patient den Raum betritt und wieder verlässt.

Wie bringe ich die Ärztin ins Versteck?

Schleifen Sie Hannelore zuerst in den Nebenraum und anschließend in das kleine angrenzende Zimmer. Dort lassen Sie sie erst mal liegen und kümmern sich um die Wache, die im Treppenhaus steht. Wenn die Luft dann rein ist, bugsieren Sie die Kittelträgerin ins Versteck.

Wie gelange ich zum Ausgang?

Entweder Sie nehmen die gleiche Route wie zu Beginn der Mission oder Sie schleichen sich an den Wachen am Eingang vorbei.



HALBGOTT IN WEISS Bevor Sie Hannelore in das Versteck schleifen, müssen Sie die Wache im Treppenhaus beseitigen.

Mission 19: Endstation Krankenhaus

Wie gelange ich zu dem kleinen Tempel?

Schleichen Sie am Strand entlang und verstecken Sie sich hinter dem Kistenstapel. Warten Sie dort so lange, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist. Sobald der Wachposten auf dem Schiff in die andere Richtung schaut, setzen Sie Ihren Weg über den Hügel fort. Vor dem Tempel liegt eine Kutte der Kultanhänger.

Wie lenke ich die Krankenschwester ab?

Begeben Sie sich in den zweiten Stock des Hauptgebäudes und betreten Sie eines der Krankenzimmer. Neben dem Bett befindet sich ein Knopf, mit dem Sie die Krankenschwester rufen können. Betätigen Sie ihn, gehen Sie dann zu Dr. Chakrans Büro und knacken Sie die Tür. Im Zimmer nehmen Sie die Gegenstände aus der Kiste und ziehen sich den Arztkittel über.

Wie bereite ich die OP vor?

Fahren Sie in das Untergeschoss und holen Sie sich das Skalpell aus dem Anästhesistenzimmer. Im Generatorraum klettern Sie in den Lüftungsschacht und werfen am Ende des Schachts einen Blick durch die kleinen Öffnungen in der Wand. Wenn Sie den Raum mit den Kultanhängern ausgemacht haben, kehren Sie in den Generatorraum zurück. Legen Sie dort den Schalter um und betreten Sie den OP-Saal. Stellen Sie sich neben den Kult-Anführer und beginnen Sie die Operation. Danach flüchten Sie zurück zum Boot.

Mission 20: St. Petersburg – Der Kreis schließt sich.

Wie komme ich unbemerkt an mein Ziel?

Sie brauchen sich nicht die Mühe zu machen, mit dem Scharfschützengewehr zum zweiten Aufnahmepunkt zu schleichen. Die Munition, die Sie dort finden, ist nicht scharf und die Zielperson ist nur ein Pappaufsteller. Erledigen Sie die Wachen beim zweiten Aufnahmepunkt und nehmen Sie ihnen die Pistolen ab. Gehen Sie dann in das Zielgebäude und schalten Sie Nummer 17 aus. Anschließend müssen Sie einigen Kugeln ausweichen, um zur U-Bahn zu gelangen.

Mission 21: Erlösung in Gontranno

Wie komme ich an eine Waffe?

Versuchen Sie, die patrouillierende Wache im Vorhof mit der Klaviersaite zu eliminieren. Schnappen Sie sich seine Waffe und kämpfen Sie sich zum Waffenschuppen durch. Nehmen Sie sich zuerst ein Scharfschützengewehr und knallen Sie den Heckenschützen auf der Ruine ab. Bewaffnen Sie sich anschließend mit der MP-5 und der Schrotflinte. Säubern Sie das Gelände und gehen Sie zum Beichtstuhl.

Wie mache ich Sergei alle?

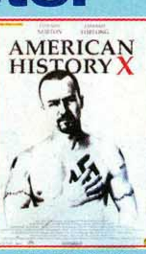
Schießen Sie auf das Herz im Beichtstuhl und heben Sie dann ein Scharfschützengewehr vom Boden auf. Verstecken Sie sich hinter einem Pfeiler und warten Sie, bis Sergei auf der Galerie erscheint. Verpassen Sie ihm einen Kopfschuss und genießen Sie den Abspann. LARS THEUNE

Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!

Poster



G-743.850 / € 7,69
XXX
Größe 70x100cm



G-514.860 / € 7,69
AMERICAN HISTORY X
Größe 70x100cm



G-743.750 / € 7,69
BLADE II
Größe 70x100cm



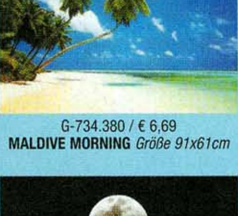
G-753.790 / € 7,69
STAR TREK - NEMESIS
Größe 70x100cm



G-755.690 / € 7,69
WARCRAFT III
Größe 64x90cm



G-747.080 / € 6,69
SHAKIRA
Größe 61x86cm



G-734.380 / € 6,69
MALDIVE MORNING *Größe 91x61cm*



G-713.060 / € 6,69
CONTEMPLATION *Größe 86x61cm*



G-590.160 / € 6,69
COCA COLA *Größe 100x70cm*

Der Herr der Ringe



G-753.070 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
Größe 68x98cm



G-753.084 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS FRODO
Größe 68x98cm



G-753.075 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS LEGOLAS
Größe 68x98cm



G-753.086 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS GANDALF
Größe 64x90cm



Noch mehr zu „Der Herr der Ringe“ in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING
Ringgröße 55
mit Halskette, innen und außen graviert!

Actionfiguren

Perfekt für's Auto!

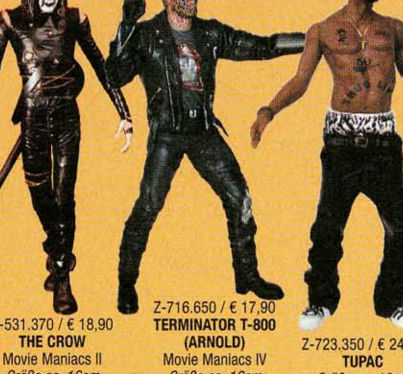


Z-754.490 / € 7,50
HULA GIRL WACKELFIGUR
ca. 17cm, Basis mit Klebepad zur Befestigung im Auto, etc.



Z-717.880 / € 21,95
AC/DC - ANGUS YOUNG
Gesamtgröße ca. 26cm





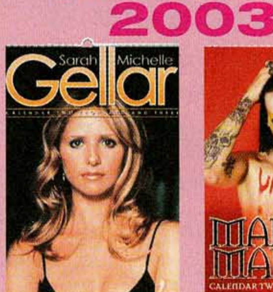
Z-731.030 / € 19,95
IRON MAIDEN 'EDDIE'
Gesamtgröße ca. 18cm

Z-531.370 / € 18,90
THE CROW
Movie Maniacs II
Größe ca. 16cm

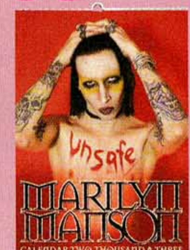
Z-716.650 / € 17,90
TERMINATOR T-800 (ARNOLD)
Movie Maniacs IV
Größe ca. 16cm

Z-723.350 / € 24,90
TUPAC
Größe ca. 16cm

Kalender 2003



L-750.010 / € 9,99
SARAH M. GELLAR
Größe 30x42cm



L-750.230 / € 9,99
MARILYN MANSON
Größe 30x42cm



L-750.030 / € 9,99
ANGELINA JOLIE
Größe 30x42cm



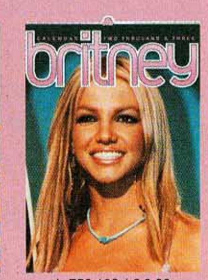
L-750.210 / € 9,99
KYLIE MINOGUE
Größe 30x42cm



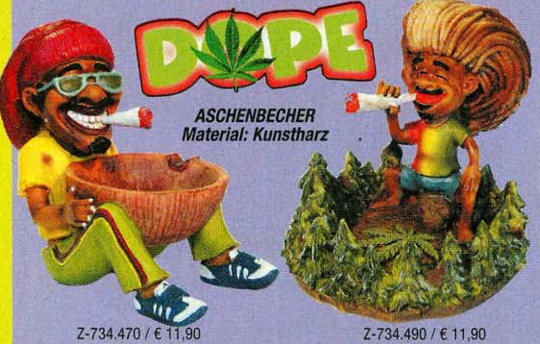
L-752.680 / € 15,90
LUIS ROYO
Größe 30x30cm



L-750.220 / € 9,99
LINKIN PARK
Größe 30x42cm



L-750.160 / € 9,99
BRITNEY SPEARS
Größe 30x42cm



ASCHENBECHER
Material: Kunstharz

Z-734.470 / € 11,90
„LEGALISE NOW“
Höhe 12,5cm

Z-734.490 / € 11,90
„WEEDIN' ME GARDEN“
Größe 12x12cm



Z-727.700 / € 6,69
HAVE A NICE DAY

Viel mehr zu allen Themen in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

Blechschilder



B-724.920 / € 8,29
BIER UNSER
Größe 17x22cm



B-707.750 / € 12,90
SPAGHETTI
Größe 40x60cm



B-707.790 / € 12,90
NESTLÉ
Größe 40x60cm

Fahnen mit Befestigungsschnüren *Größe ca. 105x73cm*





E-752.030 / € 7,99
GERMANY



E-746.000 / € 7,99
BOB MARLEY-FREEDOM

E-746.030 / € 7,99
US-FLAG



Es ist wieder soweit! Hier gibt's alles rund um
Halloween!
SCREAM
WOWW!
Z-517.320 / € 11,50 SCREAM EFFEKT-KERZE Höhe ca. 18cm
Der Wachsbaum brennt ab und legt langsam die „Scream Stalker" Figur frei. Die Figur selbst brennt nicht ab und kann weiterhin als Dekostück verwendet werden!
Z-485.210 / € 12,90
SCREAM MASKE
Kunststoff, fluoreszierend
Wooow!
Voice Changer
Z-530.480 / € 15,90
SCREAM STIMMENVERZERRER
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)
Batterien gleich mitbestellen!!!
Z-998.000 7 € 0,49
BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G
Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z.B. am Gürtel tragen, und los gehts!
• extralange Mikrofonschnur • Alien-Stimme
• Eigene Stimmverzerrung • Monster-Stimme
Close Up
Bei uns können Sie rund um die Uhr bestellen!
www.closeup.de
Bestellhotline 0,24€/Anruf
01804-450 450
Bestellfax 0,12€/Minute
0711-450 45 50
Mindestbestellwert € 13,-
Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X28" angeben!
Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70
Österreich/Schweiz € 5,50
Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70
15 Close Up Posters
www.closeup.de
Gleich Gratis-Katalog bestellen!
Z-750.380 / € 8,50
MESSER-DURCH-KOPF ATTRAPPE
zwei Messerhälften mit Kopfbügel, aus Kunststoff. Die 'Klinge' ist transparent und mit blutroter Flüssigkeit gefüllt.
Cooooooo!!
Z-707.350 / € 25,90
CYBORG LATEX-MASKE
Liquid Blood Capsules
Z-518.560 / € 7,69
BLUTIGES SCREAM-MESSER
Länge ca. 34cm
Im Inneren fließt Blut!!!
Z-597.200 / € 3,99
HORROR LIQUID BLOOD CAPSULES
8 Blutkapseln. Einfach zerbeissen!
Riesiges Halloween-Special in unserem Online-Shop!
www.closeup.de
Afro-Perücke
KULT!!!
Z-743.970 / € 25,00 SPRECHENDER KÜRBISKOPF
Höhe ca. 21cm. Der Kürbiskopf reagiert auf Geräusche und Bewegungen! Er gibt mehrere typische Halloween-Sprüche auf englisch von sich und bewegt dabei Mund und Augen! Die Augen leuchten! Batterien enthalten.
Z-715.680 / € 15,90
SUPER AFRO PERÜCKE
Die Afro-Perücke kommt klein verpackt. Durch den mitgelieferten Spezial-Afrokamm wird die Perücke „aufgeplustert"!
CAPE
The Count
Makeup Kit
VAMPIRE FANGS
Z-707.450 / € 4,99
VAMPIR UMHANG
Plastik, schwarz, mit Stehkragen
Z-693.380 / € 8,69
VAMPIR-GEBISS & MAKEUP
Schminkset, Vampirgebiss, Blutkapseln und Medaillon
Z-707.690 / € 3,99 VAMPIR-ZÄHNE
Die Vampirzähne werden mit der Zahnklebepaste gefüllt und dann an die eigenen Zähne angepasst. Mehrfach verwendbar.
Z-716.130 / € 12,90
VAMPIR-LADY PERÜCKE
76cm lang, leicht gelockt, schwarz/weisse Strähnen
Z-517.460 / € 12,90
MR. BONES LICHTERKETTE
220V, 10 Lichter
Z-715.920 / € 9,29
SONNENBRILLE „GOLD GLITTER"
Detail
auch für Kids!
Die Maske ist nur von innen durchsichtig und läßt sich schnell und einfach zur Seite schieben!
Z-713.930 / € 9,99
SENSE Höhe 95cm
UNBEKANNTES-PHANTOM-KOSTÜM
Z-731.680 / € 35,90 für Erwachsene
Z-731.690 / € 25,90 für Kids bis Gr.152!
One Size Fits All! 100% Kunstfaser!
Kapuzenrobe mit Maske und Gürtel.
Kommt ohne Handschuhe, Sense und Totenkopf
Z-713.890
€ 4,99
STOFF-HANDSCHUHE
Einheitsgröße, Schwarz
auch für Kids!
Z-514.170 / € 4,99
SCREAM MACHETE
SCREAM KOSTÜM
Z-485.215 / € 35,90 für Erwachsene
Z-731.660 / € 29,95 für Kids bis Gr.152!
Original Kostüm aus Scream, 100% Kunstfaser!
One Size Fits All! Kostüm wird geliefert mit
• Maske • Gürtel.
Machete und Handschuhe sind nicht im Lieferumfang inbegriffen.
Z-722.710 / € 39,90
SCARY MOVIE KOSTÜM
Stoned Face One Size Fits All!
Z-716.120 / € 22,90
LADY DEVIL KOSTÜM
Kleid, Gürtel, Halsband & Hörner
Einheitsgröße (Gr. 36-42).
Kommt ohne Dreizack!
Z-595.920 / € 29,90
VAMPIR KOSTÜM
Einheitsgröße. Lieferumfang:
• Handschuhe • Fliege
• Weste • Umhang • Medaillon
• Kummerbund
Angel
Z-720.230 / € 39,90
SCHWARZE ENGELSFLÜGEL
sehr aufwendige Flügel mit echten Federn, Flaum und Glitzersträhnen!
Zum Umhängen!
Shirts
NYPD
POLICE DEPARTMENT CITY OF NEW YORK
ORIGINAL NEW YORK POLICE DEPARTMENT LOGO!
NYPD
BECK'S
Backprint
NIL
afri cola
T-313.630 (XL) / € 17,90
T-313.631 (L) / € 17,90
SUPERMAN
T-530.720 (XL) / € 15,90
T-530.721 (L) / € 15,90
NYPD T-SHIRT
gesticktes Logo
T-594.020 (XL) / € 19,90
T-594.021 (L) / € 19,90
NYPD POLOSHIRT
gesticktes Logo
T-530.730 / € 15,90
NYPD CAP
gesticktes Logo
T-522.760 (XL) / € 19,90
T-522.761 (L) / € 19,90
BECKS
T-707.370 (XL) / € 19,90
T-707.371 (L) / € 19,90
T-707.374 (M) / € 19,90
NIL
T-707.400 (XL) / € 17,90
T-707.401 (L) / € 17,90
AFRI-COLA



High-Tech auf dem PC

Nvidia will mit seinem nächsten High-End-Chip kinoreife 3D-Grafik auf den PC-Bildschirm bringen. **Ob das klappt? PC Games hat es für Sie herausgefunden.**

Zugegeben, noch sind den Spezial-Effekten in PC-Spielen Grenzen gesetzt und sie sind mit denen einer teuren Hollywood-Produktion wie **Der Herr der Ringe** nicht zu vergleichen. Aber schon die nächste Grafikkartengeneration wird den Entwicklern dank neuer Techniken wie DirectX 9 eine sehr rechenstarke Hardwarebasis bieten. Zu den neuen Grafikfeatures gehören zunächst einmal höhere Farbtiefen, aber auch die interne Berechnung der 3D-Effekte wird genauer. Anstatt wie bisher alles in ganzen Zahlen zu rechnen, kann die nächste Grafikgeneration auch Nachkommastellen bei der 3D-Kalkulation verwerten. Das verhindert vor allem bei aufwendigen 3D-Effekten Darstellungsfehler. Als Drittes werden optimierte 3D-Berechnungstechniken eingesetzt, um zum Beispiel den Grafikspeicher effektiver zu nutzen.

Auf der Siggraph in San Jose versammelt sich alljährlich die Elite der 3D-Grafikspezialisten, diskutiert über neue Rechenansätze und stellt auch Neuheiten aus dem Bereich der 3D-Grafik-Technologie vor. Die Grafikchip-Meister von Nvidia haben die diesjährige Siggraph dazu genutzt, die ersten Informationen zu ihrem nächsten High-Tech-Chip mit dem Codenamen NV30 an die Öffentlichkeit zu geben. Demnach wird die Chiparchitektur des NV30 CineFX heißen. Der Name deutet schon an, dass Nvidia nun auch in den Qualitätsbereich der Kino-Effekte vorstoßen



RUMPELSTILZCHEN Ob der Nvidia-Grafikchip mit dem Codenamen NV30 wirklich Geforce5 heißt, wissen wir nicht. Im November soll das Geheimnis gelüftet werden.

will. Statt wie bei **Star Wars: Episode 2** die 3D-Berechnungen durch riesige Prozessor-Farmen durchführen zu lassen, sollen in Zukunft die Grafikchips Yoda und Co. leinwandgemäßes Leben einhauchen. Durch schnellen DDR-II-Speicher und die speziell auf 3D-Rendering ausgerichtete Chiparchitektur haben Grafikprozessoren starke Vorteile gegenüber Hauptprozessoren. Passend zur Ankündigung präsentierte Nvidia auch die ersten Details des NV30-Chips (siehe Kasten „DirectX-9-Chips im Vergleich"). Technisch scheint der Chip dem bereits verfügbaren Radeon 9700 Pro (ebenfalls DirectX 9) übrigens überlegen zu sein – zumindest auf dem Papier. Seine Leistungsfähigkeit muss der NV30 aber noch beweisen, denn auf der Messe wurde leider keine Platine mit dem neuen Grafikchip in Aktion gezeigt; demnach ist eine Leistungseinschätzung nur auf Basis der technischen Infos möglich.

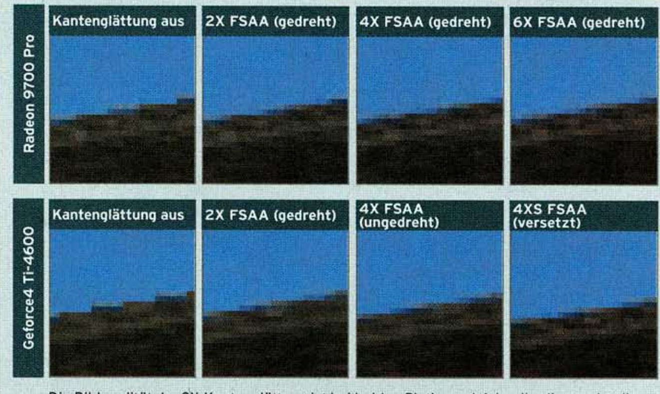
DirectX-9-Chips im Vergleich

Zwei Grafikchips der nächsten Generation kämpfen um die Käufergunst. Welcher kann die besseren technischen Daten aufweisen?

	Nvidia NV30	Ati Radeon 9700 Pro
Rendergenauigkeit	64/128 Bit intern	96 Bit intern
	32/64/128 Bit extern	32/64/128 Bit extern
Pixel Shader 2.0	1.024 Instruktionen Keine Schleifen 32* Speicherplätze	96** Instruktionen Keine Schleifen 16-32 Speicherplätze
Pixel Shader 3.0	-	-
Vertex Shader 2.0	256 Instruktionen, 256 Schleifen, 256 lesbare, 16 schreibb. Speicherplätze	256 Instruktionen, 256 Schleifen, 256 lesbare, 16-32 schreibbare Speicherplätze
Vertex Shader 3.0	-	-
Dynamische Sprünge	Ja	Nein
Kantenglättung	Unbekannt	6faches gedrehtes Multi- oder Supersampling
Anisotroper Filter	Unbekannt	16:1 trilinear
Speicher	DDR-II	Derzeit 310 MHz DDR-I DDR-II technisch möglich
Fertigungsprozess	0,13 µm	0,15 µm
Transistoren	Ca. 120 Millionen	Ca. 107 Millionen
Pipelines	Unklar	8
Texturen pro Pass	16	16
Speicherbus	Unklar	256 Bit DDR
Verfügbarkeit	Weihnachten	September/Oktober

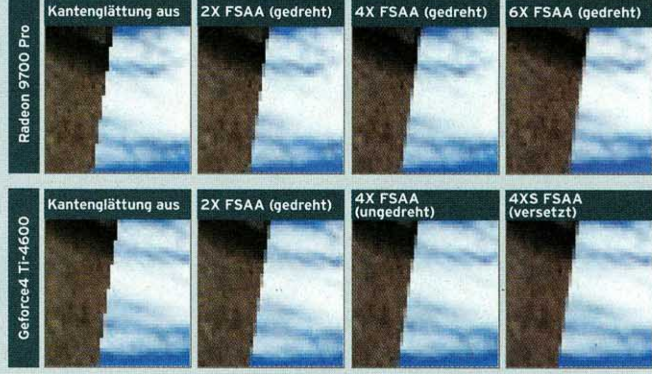
* Maximal 64 möglich, aber durch Pixel Shader 2.0 nicht unterstützt
** In OpenGL bis zu 160 Instruktionen

Kantenglättung bei Serious Sam 2 (horizontal)



Die Bildqualität der 2X-Kantenglättung ist bei beiden Platinen gleich, allerdings zeigt die 9700 Pro bei 4X mehr Kanten-Abstufungen. 4XS ist nah an 4X der 9700 Pro dran.

Kantenglättung bei Serious Sam 2 (vertikal)



Hier sieht man deutliche Vorteile für die 9700 Pro ab 4X-Kantenglättung. Der 4XS-Modus der Geforce4 Ti-4600 bringt bei nahezu vertikalen Kanten keinen Vorteil gegenüber 4X.

Die Grafikkarten der nächsten Monate?

Gerüchte sind uns nicht genug, deshalb haben wir nach konkreten Informationen über die nächsten Chipgenerationen gesucht – und gefunden.

Nvidia

NV18 und NV28, das sind Nvidia-Grafikchips der nächsten Monate. Ihr richtiger Name? Geforce4 MX und Geforce4 Ti. Die alten Chipversionen NV15/25 werden einfach durch die neuen ersetzt. Was ist anders? Die neuen Karten unterstützen jetzt auch AGP8x. Damit verdoppelt sich die Übertragungsgeschwindigkeit zwischen Grafikkarte und Hauptplatine auf rund 2 Gigabyte pro Sekunde. Mehr 3D-Geschwindigkeit können Sie durch die höhere Taktung erwarten.

Gainward

Die NV18-Platine von Gainward soll über schnelleren Speicher verfügen, als Nvidia ihn für das Referenzdesign empfiehlt. Zusätzlich mit beigelegter Übertaktungssoftware wird die Platine vermutlich noch höher getaktet werden als eine Geforce4 MX-460 und diese in den Ladenregalen ersetzen. Für besonders kleine Gehäuse (Micro ATX) soll es außerdem noch eine kleine Micro-Variante geben. Preise und Namen für die Gainward-Karten liegen noch nicht fest.

MSI

Hersteller MSI bringt im Laufe des Monats die Neuauflage der Geforce4 MX-440 in den Handel. Der NV18 soll sich laut Gerüchten gut übertakten lassen. Das ist wohl auch der Grund, warum es eine MX-460 von MSI nicht mehr geben wird, dafür aber die Geforce4 MX420 (NV18) mit DVI-Anschluss. Die MX440-VTD8X wird nur wenige Euro mehr kosten als die MX440-VTD (ca. 110,- Euro).

ASUS

Von Asus kommen vermutlich ebenfalls neue Grafikkarten auf Basis der überarbeiteten Grafikchips. Auch wenn Namen, Preise und Erscheinungsdatum noch nicht feststehen, geht PC Games davon aus, dass Asus eine Geforce4 MX-440 und eine MX-420 auf Basis des NV18 baut.

Sparkle

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch eine Meldung von Grafikkartenhersteller Sparkle. Demnach soll ihre NV18-Grafikkarte mit folgenden Taktfrequenzen ausgeliefert werden: Chip: 275 MHz, Speicher: 250 MHz. Der originale MX-440 ist mit 270/200 MHz getaktet.

NV28

Im November sollen die NV28-Karten der Hersteller kommen. Die meisten werden allerdings lediglich die preisgünstige Geforce4 Ti-4200 in der Neuauflage herstellen. Über die Zukunft des NV30 haben wir Sie ja bereits im Text informiert, aber auch über seine möglichen Nachfolger gibt es schon einige Gerüchte. Der NV31 soll eine preisgünstige Version des NV30 werden und vermutlich zur CeBIT 2003 erscheinen.





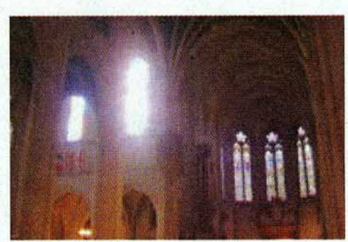
UPDATE So sieht die neue Geforce4 MX-440 von MSI aus. Sie verwendet den überarbeiteten NV18-Chipkern.



IST DAS ECHT? Nein, dieses Gesicht wurde am PC vorberechnet, stellt aber laut Nvidia die Bildqualität dar, die der NV30-Chip in Echtzeit berechnen soll.



UNTERBELICHTET Durch eine höhere Rechengenauigkeit und Farbtiefe sorgen DirectX-9-Grafikkarten bei dunklen Bildern für mehr Detailtreue.



GUT BELICHTET Bei mittlerer Belichtung kommen auch die Farbdetails der vormals dunklen Partien gut zur Geltung.



ÜBERBELICHTET Der helle Lichteffekt des linken Fensters wird durch die DirectX-9-Pixel-Shader erzeugt.

Laut mehreren inoffiziellen Quellen wird Nvidia die vermeintliche Geforce5 auf der Comdex-Messe Mitte November in Las Vegas vorstellen. Bis dahin bleibt Atis Radeon 9700 der einzige DirectX-9-Grafikchip im Handel. Schade nur, dass bisher weder DirectX 9 veröffentlicht, noch 3D-Spiele für die Schnittstelle im Handel sind. Ati hat zwar Ende August in London eine kleine Entwicklermesse abgehalten, allerdings dauert es wohl noch einige Monate, bis das erste DirectX-9-Spiel erscheint.

Trotz eines Entwicklungsrückstands von mehreren Monaten sieht der 9700er im Technik-Vergleich mit dem NV30 gar nicht so schlecht aus. Ein Beispiel: Die programmierbaren T&L-Einheiten (Vertex Shader) unterscheiden sich leistungstechnisch kaum. Beide verarbeiten Vertex-Shader-2.0-Programme mit insgesamt rund 65.000 Instruktionen. Atis Radeon 9700 besitzt allerdings die doppelte Anzahl theoretisch schreibbarer Speicher-



SPEEDTREE Anhand dieser Technik-Demo sehen Sie, wie leistungsfähig Pixel Shader und Vertex Shader bereits ab DirectX 8 sind. DirectX 9 schraubt den Realismus weiter in die Höhe.

plätze (Register) und ist damit in jedem Takt vermutlich auch schneller in der Polygonberechnung. Etwas anders sieht es im Bereich der internen Berechnung aus. Der NV30 kann innerhalb eines Programms flexible Sprungbefehle verarbeiten, der Radeon 9700 leider nicht. Aber was bringt das dem Spieler? Nvidias Neuling hat durch diese Rechentechnik Vorteile bei der Bewegungsanimation (Matrix Palette Skinning), da sich Knochenbewegungen leichter simulieren lassen. So viel zum Vertex Shader. Die Pixel Shader der beiden DirectX-9-Kontrahenten unterscheiden sich allerdings deutlicher. So berechnet der NV30 bis zu 1.024 einzelne Anweisungen pro Sekunde, wo Ati nur bis zu 160 Anweisungen verarbeiten kann (siehe Tabelle „DirectX-9-Chips im Vergleich"). Was das in der Praxis bedeutet? Nicht viel, denn selbst bei flüssigen 3D-Spielen mit bis zu 60 Bildern pro Sekunde kann Nvidias Pixel Shader gar nicht voll ausreizt werden. Logisch, denn je mehr Pixel-Shader-Anweisungen für jeden Pixel berechnet werden, umso langsamer wird natürlich das 3D-Spiel. Ergo: Die 3D-Spiele des nächsten Jahres werden nur Shader-Programme einsetzen, deren Instruktionszahl sich in überschaubaren Größenordnungen bewegt. Sobald aber die ersten Spiele erscheinen, die komplexere Shader-Effekte einsetzen, besitzt der Nvidia-Chip einen klaren Leistungsvorteil. Der NV30 soll darüber hinaus angeblich selbst bei vierfacher Kantenglättung keine Performance einbüßen und vielleicht sogar mit einem Firewire-Anschluss ausgestattet sein. Sinnvoll ist die Implementierung der schnellen Videoverbindung schon, vor allem in Bezug auf Nvidias starke 2D-Ambitionen seit der Geforce4-Serie. Bevor wir allerdings die ersten NV30-Grafikkarten in den Händen halten dürfen, plant Nvidia noch etwas anderes: Die bisherigen Grafikchips Geforce4 MX (Codename: NV15) und Geforce4 Ti (NV 25) werden nämlich eine Runderneuerung erfahren. Die beiden neuen Chips NV18 und NV28 erweitern die bisherigen Fähigkeiten der Grafikchips (siehe PC Games 04/2002, S. 158) um AGP8X-Anschluss und höhere Taktfrequenzen. Mehr über die Zukunft der Nvidia-Chips und die raffinierte Markteinführung der neuen Produkte lesen Sie im Extrakasten „Was bringt das nächste halbe Jahr?".

BERND HOLTMANN

Die vier wichtigsten Fragen zum NV30



Wann kommen Grafikkarten in den Handel?

Laut Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang sollen erste Grafikkarten mit dem NV30 bereits kurz vor Weihnachten in den Läden liegen. Der späte Weihnachtseinkauf wird sich in diesem Jahr also vermutlich lohnen.

Wie teuer werden die neuen Platinen?

Der Preis der Karten wird sich wie bei den letzten beiden Geforce-Serien vermutlich wieder an der 500-Euro-Schallgrenze orientieren und je nach Ausstattung nach oben und unten skalieren. Finale Preisangaben gibt es noch nicht. Wie beim Hauptspeicher sind auch die Speicherpreise für Grafikkarten niemals auf einem Niveau und beeinflussen den Endkundenpreis stark.

Soll ich für Unreal Tournament 2003 und Doom 3 auf die NV30-Karte warten?

Unreal Tournament 2003 basiert zu einem Großteil noch auf DirectX 7 und wird keine DirectX-9-Grafikkarte benötigen. Hier reichen Geforce3/4 Ti/Radeon 8500/9000 Pro oder die Matrox Parhelia-512 vollkommen aus. Für **Doom 3** sieht das Ganze etwas anders aus. Anhand der bisherigen Screenshots und Videos konnten wir sehen, dass exzessiv Gebrauch von Pixel Shadern und Vertex Shadern gemacht wird. Eine DirectX-8-Grafikkarte (Radeon 9000 Pro, Geforce-3/4 Ti/Matrox Parhelia-512) wird hier vermutlich ausreichen, die beste Performance und Bildqualität werden aber vermutlich DirectX-9-Karten bieten, nicht zuletzt dank noch leistungsfähigerer Kantenglättung und höherer Farbtiefe. Dazu ein Zitat vom Chefprogrammierer John Carmack: „Meine aktuelle Arbeit dreht sich um das, was mit dem ersten Geforce-Chip (Geforce256, Anm. d. Red.) möglich wurde. Sie wird optimal mit dem NV30-Chip zusammenarbeiten. Meine nächste Arbeitsgeneration wird auf den neuen Fähigkeiten basieren, die mit dem NV30 möglich sind."

Ich besitzte eine Geforce4 Ti. Soll ich direkt nach der Markteinführung auf NV30 umzusatteln?

Nur wenn Sie in hohen Auflösungen spielen und großen Wert auf schnelle sowie hochwertige Kantenglättung legen. Je schneller die CPU, desto besser wird vermutlich auch die 3D-Leistung der Next Generation von Nvidia (Empfehlung: ab AthlonXP 1500+).



Grafikchip-Premiere

Neben einigen Geforce4-Platinen konnten wir diesmal erstmals Grafikkarten mit den neuen Chips Radeon 9000 und Xabre 400 testen. Ob die Einsteiger-Chips halten, was sie versprechen?

Der Geforce4 Ti-4200 von Nvidia hat sich in den letzten Monaten wie erwartet zum Verkaufsschlager gemausert. Der Online-Versender Alternate bietet seine SP7200T2 Pure mittlerweile sogar für nur 159 Euro (ohne Porto) an. Aber seit mehr als einem Monat mischt Ati auch in dieser Preisliga mit – und zwar mit zwei ernst zu nehmenden Konkurrenten: dem Einsteiger-Grafikchip Radeon 9000 und 9000 Pro. Beide basieren auf dem Vorgänger Radeon 8500, besitzen allerdings nur eine Textureinheit pro Pipeline, eine Polygonberechnungseinheit und unterstützen die Truform-Technik nur noch als Software-Emulation (siehe PC Games 10/02, S. 170).

Radeon 9000 und Radeon 9000 Pro unterscheiden sich lediglich hinsichtlich der Taktfrequenzen und daraus resultierend in ihrer 3D-Performance. Die Grafikkarten mit Pro-Chip arbeiten mit 275/550 MHz für Grafikchip und Speicher und besitzen einen Aktivlüfter. Die rund 30 Euro günstigeren Platinen mit Radeon 9000 werden lediglich durch einen Passivlüfter gekühlt und sind 30 Prozent langsamer. Allerdings kosten Sie auch rund 30 Euro weniger als die Pro-Modelle.

Der positive Nebeneffekt der technologischen Abmagerungskur: Beide Einsteiger-Neuheiten sind bereits ab 150 Euro erhältlich und bieten dank Pixel Shader und Vertex Shader DirectX-8-Grafikqualität. Mit den neuen Grafikchips sollte sich Ati auf jeden Fall einen beträchtlichen Marktanteil zurückerobern können. Das haben die Kanadier auch nötig, denn im vergangenen Dreivierteljahr hatte man Nvidia und deren Geforce4-Ti-Grafikkarten kaum etwas entgegenzusetzen.

Wir haben mehrere Grafikkarten mit den neuen und auch alten Grafikchips in unserem Testlabor auf Herz und Nieren überprüft. Als erste Platine nahmen wir die Radeon 9000 Pro vom Hersteller Tyan in Augenschein. Neben diversen An-

schlusskabeln für den TV-Ausgang wird noch die Software WinDVD 4 mitgeliefert. Mit einem DVD-Laufwerk können Sie Ihren PC problemlos als DVD-Player verwenden und Filme auf dem Fernseher anschauen. Das Platinenlayout der Karte basiert auf dem Ati-Referenzdesign, allerdings hat Tyan dem Grafikchip einen vergleichsweise lauten Lüfter spendiert, der nicht einmal gut kühlt. Der Radeon-Chip rechnet lediglich bis zu einem Chiptakt von 285 MHz (Standard: 275) stabil, der DDR-Speicher bis 580 MHz (Standard: 550).

Von der Firma Powercolor erhielten wir die erste verkaufsfertige Grafikplatine mit dem neuen Grafikchip Xabre 400 von Sis. Der Chiptakt der Evil Xabre 400 liegt bei 250 MHz, der Speicher wird mit 250 MHz DDR (500 MHz effektiv) angesteuert. Die Testkarte verfügt über stolze 128 MByte RAM, allerdings brachte dies in unseren Benchmarks keine Geschwindigkeitsvorteile. Die Gesamtleistung der Karte liegt zwar etwas höher als die einer Geforce4 MX-440, allerdings waren die unausgereiften Treiber der Grund für Grafikfehler im Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** und dem Ego-Shooter **Serious Sam 2**, außerdem stellte die Evil Xabre 400 in **Warcraft 3** den Nebel fehlerhaft dar. Fazit: Die Xabre-Platine ist alles andere als empfehlenswert. Der Treiber-CD fehlt ein Konfigurationstool vom Grafikchip-Hersteller Sis, die Texturen sehen stark verwaschen aus und auch mit der Kompatibilität zu Mainboards und Spielen steht es nicht gut. Auch wenn die Karte aufgrund des niedrigen Preises als Schnäppchen erscheint, sollten Sie die Finger von Grafikkarten mit dem Sis Xabre 400 lassen. Grafikchips aus dem Hause Ati oder Nvidia bieten nicht nur bessere Bildqualität, sondern bereiten Ihnen auch durch die konsequente Treiberentwicklung kaum Probleme bei aktuellen 3D-Spielen.

Die SP7200T6 Platinum von Sparkle verwendet den High-End-Grafikchip Geforce4 Ti-4600 und wird in einer edlen Aluminiumdose ausgeliefert. Die blaue Platine ist von einem riesigen Kühlkörper umhüllt, auf dem zwei recht laute, aber auch leistungsstarke Lüfter arbeiten. Besonders interessant ist der aufgelötete Diagnosechip, mit dem Sie die Temperatur des Grafikchips und die Lüfterdrehzahl auslesen können. Das Softwarepaket der SP7200T6 fällt relativ dick aus und enthält neben den Spielen **Incoming Forces**, **Midnight GT** und **Serious Sam** noch Treiber, den Software-Player PowerDVD XP 4.0 und die Videobearbeitungssoftware Power Director 2.0 ME. Die Übertaktungsversuche mit der Karte verliefen akzeptabel.

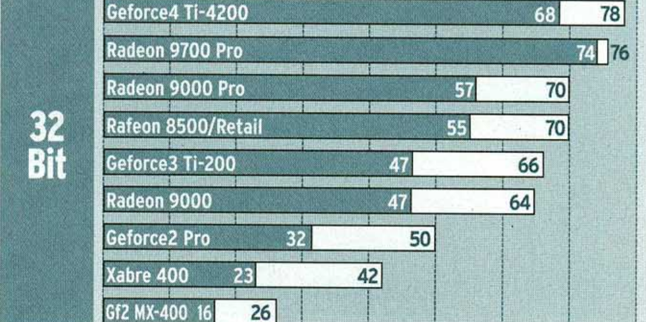
Als nächste Grafikkarte nahmen wir uns die Radeon 9000 von Powermagic vor. Die Karte besitzt 64 MByte DDR-Speicher (400 MHz effektiv) und verfügt über einen TV-Ausgang sowie DVI-Ausgang. Der Aktivlüfter der Karte ist nicht besonders laut und summt unauffällig vor sich hin. Wenn Sie noch eine Geforce2 MX besitzen, ist die Powermagic Radeon 9000 für nur 96 Euro die beste Wahl, Ihrem Rechner ein Technologie-Update zu verschaffen. Das Preis-Leistungs-Verhältnis der Karte ist im Einsteigerbereich zurzeit nicht zu übertreffen.

Gainward stellte uns die G4 Power Pack Pro/450 TV zur Verfügung, eine Einsteiger-Grafikkarte mit Geforce4-MX-420-Chip und

So schnell sind 3D-Actionspiele

Wie schneiden die aktuellen Grafikkarten in richtigen 3D-Spielen ab? Hier die Ergebnisse unseres Ego-Shooter-Benchmarks.

Serious Sam 2 v1.07 (Die Große Kathedrale)



Während in 1.024x768 die Geforce4-Ti-Fraktion noch führt, wendet sich das Blatt in 1.280x1.024. Hier spielt die 9700 Pro ihre hohe effektive Speicherbandbreite aus.

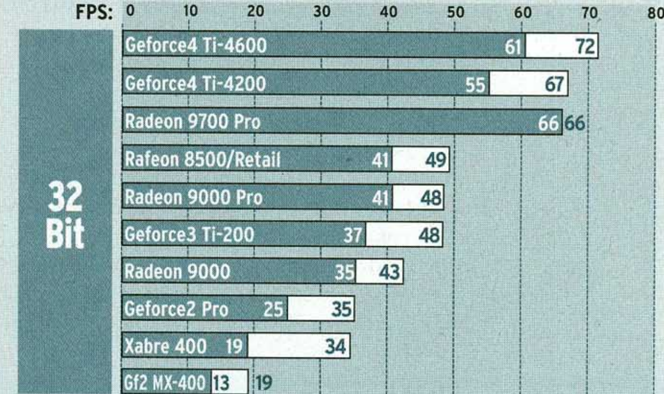
Einstellung: Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Detonator 29.42, Ati 7.73 (9700 Pro: 7.75), Texturen/Mipmaps: Qualität

Legende: 1.280x1.024 | 1.024x768

Warcraft 3 - Performance-Test

Auch Aufbaustrategiespiele erstrahlen mittlerweile im 3D-Gewand. Wir haben die aktuellen Grafikplatinen gegeneinander antreten lassen.

Warcraft 3 v1.01 (Interludium-Zwischensequenz)



Beachtlich, dass die 9700 Pro beim Übergang auf 1.280x.1024 keine Geschwindigkeit verliert. Selbst der bisherige Klassenprimus Ti-4600 bricht hier um satte 15 Prozent ein.

Einstellung: Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Detonator 29.42, Ati 7.73 (9700 Pro: 7.75), Texturen/Mipmaps: Qualität

Legende: 1.280x1.024 | 1.024x768

Neue und alte **Grafikchips im Detail**

Wie schlagen sich die neuen Radeon-Grafikchips im reinen Technikvergleich mit den alten und dem momentanen High-End-Grafikchip aus der Konkurrenz-Chipschmiede Nvidia? Wir haben die zwei letzten Generationen aus der technischen Sicht unter die Lupe genommen.

	Ati Radeon 8500	Ati Radeon 9000 Pro	Ati Radeon 9700 Pro	Nvidia Geforce4 MX-460	Nvidia Geforce4 Ti-4600
DirectX-Generation	8.1	8.1	9.0	7.0	8.0
Chip-Taktfrequenz	275 MHz	275 MHz	325 MHz	300 MHz	300 MHz
Speicher-Taktfrequenz (effektiv)	275 MHz (550 MHz	275 MHz (550 MHz)	310 MHz (620 MHz)	275 MHz (550 MHz)	325 MHz (650 MHz)
Vertex Shader	1.1	1.1	2.0	-	1.1
Pixel Shader	1.4	1.4	2.0	-	1.3
Herstellungsprozess	0,15 Micrometer	0,15 Micrometer	0,15 Micrometer	0,15 Micrometer	0,15 Micrometer
Speicheranbindung	128-bit DDR	128-bit DDR	256-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR
Speicherbandbreite	8,8 GByte/s	8,8 GByte/s	19,8 GByte/s	8,8 GByte/s	9,6 GByte/s
AGP-Modus	1x/2x/4x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x	1x/2x/4x
Speicher	64/128 MByte	64/128 MByte	128/256 MByte	64 MByte	128 MByte
Video-Ausgänge	2	2	2	2	2
Bit pro Farbkanal	8	8	10	8	8



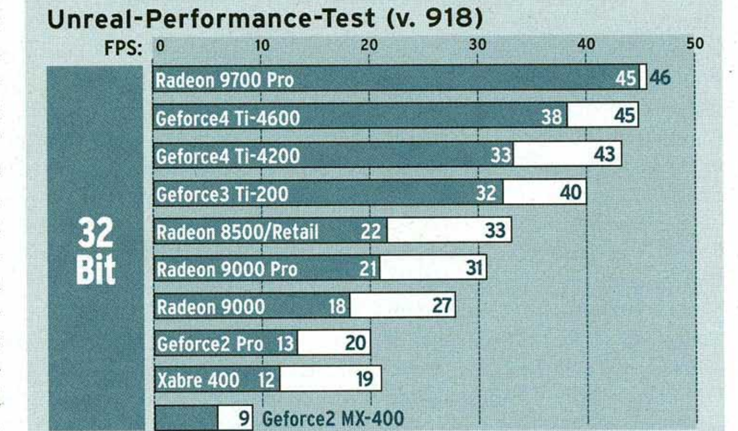
ASHERON'S CALL 2 In dem Online-Rollenspiel von Microsoft kommen DirectX-8-Grafikeffekte vor, die auch die neuen Einsteiger-Radeons beherrschen.



AUFRÜSTEN Grafikkarten mit Radeon 9700 unterstützen als Einzige bis jetzt DirectX 9 und sind für Doom 3 bis jetzt die beste Wahl.

PCI-Steckformat. Sie ist die einzige Grafikkarte im Test, die nicht auf DDR-, sondern auf SDR-RAM setzt. Das halbiert theoretisch die Speicherbandbreite und damit natürlich auch die 3D-Leistung. Der PCI-Bus mit seinen maximal 133 MB/s ist ebenfalls eine Geschwindigkeitsbremse. Die Folge: Bei fast allen aktuellen PC-Spielen ist die Karte überfordert, wenn man 32 Bit Farbtiefe oder höhere Auflösungen einstellt. Wenn Sie allerdings einen sehr leisen PC benötigen, ist die Karte eine gute Wahl, da sie auf einen Aktivlüfter verzichtet. Richtig punkten konnte die G4 Power Pack Pro/450 TV in unserer Übertaktungs-Arena. Dort haben wir den Grafikchip um stolze 70 MHz auf 320 MHz übertaktet! Aus dem Speicher konnten wir lediglich 50 MHz herauskitzeln, was zu einer Taktfrequenz von 450 MHz führte. Freilich ändert auch die Übertaktung nur wenig an der generell schlechten Leistung der Platine. Als Zweitkarte für den Einsatz mehrerer Monitore oder als Ersatz alter Onboard-Grafikkarten ist Gainwards Testkandidat aber eine gute Wahl, obwohl die 3D-Performance nur an die Leistung der Geforce2 MX herankommt. BERND HOLTMANN

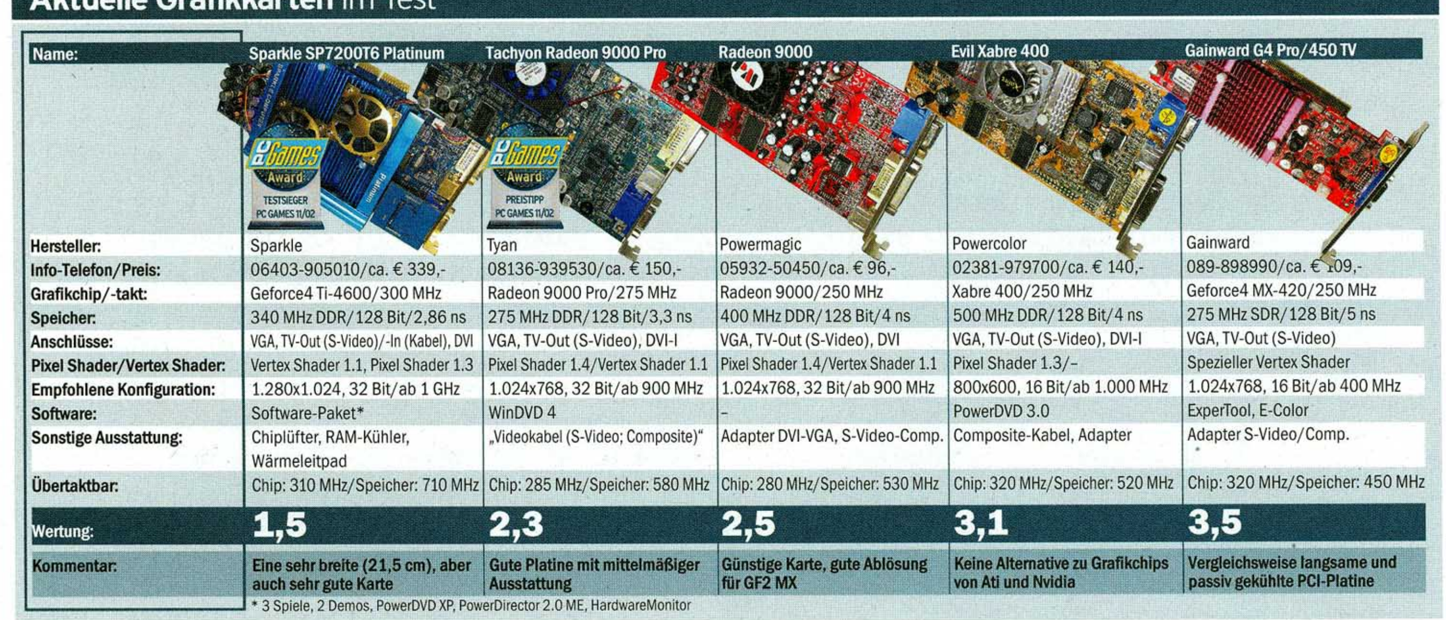
3D-Spieletest der Zukunft



Beim grafisch aufwendigen **Unreal**-Performance-Test führt die 9700 Pro schon in 1.024x768 knapp vor der Ti-4600, in 1.280x1.024 beträgt der Vorsprung dann schon 15 Prozent.

Einstellung: Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Detonator 29.42, Ati 7.73 (9700 Pro: 7.75), Texturen/Mipmaps: Qualität

Aktuelle Grafikkarten im Test



Name:	Sparkle SP7200T6 Platinum	Tachyon Radeon 9000 Pro	Radeon 9000	Evil Xabre 400	Gainward G4 Pro/450 TV
	PC Games Award Testsieger PC Games 11/02	PC Games Award Preistipp PC Games 11/02			
Hersteller:	Sparkle	Tyan	Powermagic	Powercolor	Gainward
Info-Telefon/Preis:	06403-905010/ca. € 339,-	08136-939530/ca. € 150,-	05932-50450/ca. € 96,-	02381-979700/ca. € 140,-	089-898990/ca. € 109,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4600/300 MHz	Radeon 9000 Pro/275 MHz	Radeon 9000/250 MHz	Xabre 400/250 MHz	Geforce4 MX-420/250 MHz
Speicher:	340 MHz DDR/128 Bit/2,86 ns	275 MHz DDR/128 Bit/3,3 ns	400 MHz DDR/128 Bit/4 ns	500 MHz DDR/128 Bit/4 ns	275 MHz SDR/128 Bit/5 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Pixel Shader 1.4/Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.4/Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.3/–	Spezieller Vertex Shader
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz	1.024x768, 32 Bit/ab 900 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 900 MHz	800x600, 16 Bit/ab 1.000 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz
Software:	Software-Paket*	WinDVD 4	–	PowerDVD 3.0	ExperTool, E-Color
Sonstige Ausstattung:	Chiplüfter, RAM-Kühler, Wärmeleitpad	„Videokabel (S-Video; Composite)"	Adapter DVI-VGA, S-Video-Comp.	Composite-Kabel, Adapter	Adapter S-Video/Comp.
Übertaktbar:	Chip: 310 MHz/Speicher: 710 MHz	Chip: 285 MHz/Speicher: 580 MHz	Chip: 280 MHz/Speicher: 530 MHz	Chip: 320 MHz/Speicher: 520 MHz	Chip: 320 MHz/Speicher: 450 MHz
Wertung:	1,5	2,3	2,5	3,1	3,5
Kommentar:	Eine sehr breite (21,5 cm), aber auch sehr gute Karte	Gute Platine mit mittelmäßiger Ausstattung	Günstige Karte, gute Ablösung für GF2 MX	Keine Alternative zu Grafikchips von Ati und Nvidia	Vergleichsweise langsame und passiv gekühlte PCI-Platine

* 3 Spiele, 2 Demos, PowerDVD XP, PowerDirector 2.0 ME, HardwareMonitor

Top-Games

über 10 Jahre Erfahrung im Hard- und Software- Versandhandel

Stoll
www.stoll-spiele.de



Morrowind, PC CD-ROM, dt.



ANNO 1503, PC CD-ROM, dt., ab 18.10.2002



Unreal Tournament 2003, PC CD-ROM, dt.

Spiele-Highlights



Battlefield 1942, PC CD-ROM, dt.



Need for Speed Hot Pursuit 2, PC CD-ROM, dt., ab 25.10.2002



Der Herr der Ringe - Die Gefährten, PC CD-ROM, dt.



FIFA Football 2003, PC CD-ROM, dt., ab 31.10.2002



Stronghold Crusader, PC CD-ROM, dt.



Medieval - Total War, PC CD-ROM, dt.



Colin McRae Rally 3, PlayStation2, dt.



Harry Potter und die Kammer des Schr., PlayStation2, dt., 25.11.02



Resident Evil, Game Cube, dt.



Profitieren Sie von unser langjährigen Erfahrung - jetzt auch im Videospiele-Bereich und der Unterhaltungssoftware. Wir liefern alle aktuellen Titel aller gängigen Systeme innerhalb Deutschlands. Eine grosse Auswahl finden Sie online:

www.stoll-spiele.de

Bestelltelefon: 08389-9202-12/-17
Bestellfax: 08389-9202-22

Hardware-Highlights

CREATIVE

Sound Blaster Extigy

die revolutionäre externe HighEnd-Audio-Lösung von Creative.



2800

2 Surround-Satelliten (8 Watt Sinus) Subwoofer (22 Watt Sinus) - 35 Hz bis



R220 Digital Sports Wheel

Dank Plug-and-Play ist das R220 binnen Sekunden einsatzbereit und der Klemm-Mechanismus sorgt für den soliden Halt

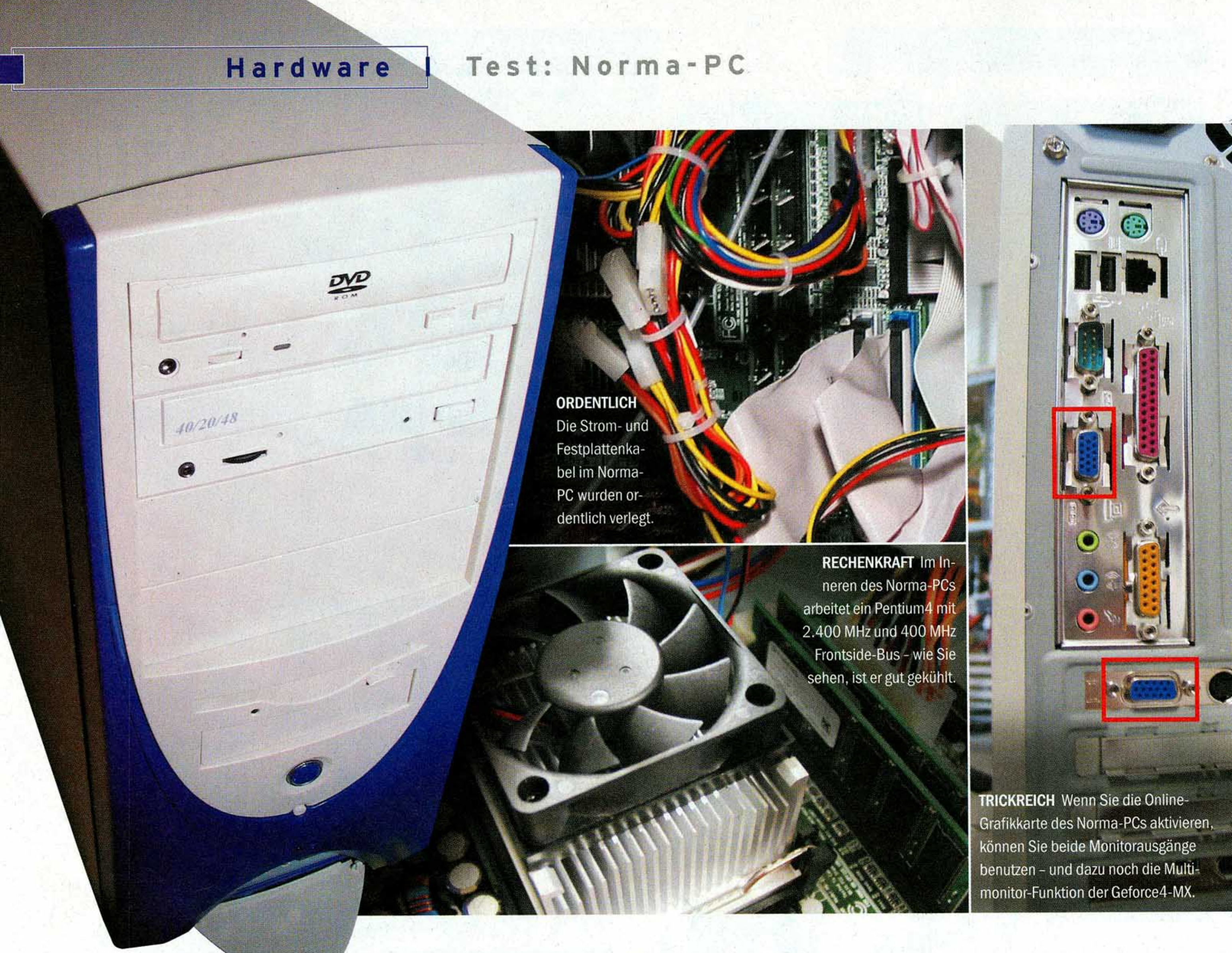


Kein Mindestbestellwert. Versandkosten bei Vorkasse 3,50 Euro, ab 60 Euro Warenwert versandkostenfrei. Versandkosten bei Nachnahme komplett 7,00 Euro ohne weitere Kosten, ab 60 Euro Warenwert nur noch 4,00 Euro Nachnahmegebühr.

Verkauf nur zu unseren AGB, zzgl. Transportkosten. Technische- Ausstattungs- oder Preisänderungen Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Angebot freibleibend. Alle Preise in Euro.

STOLL Spiele
Lindauer Str. 85
88138 Weissensberg

Bestell-Tel: 08389-9202-12/-17
Bestell-Fax: 08389-9202-22
info@stoll-spiele.de



ORDENTLICH Die Strom- und Festplattenkabel im Norma-PC wurden ordentlich verlegt.

RECHENKRAFT Im Inneren des Norma-PCs arbeitet ein Pentium4 mit 2.400 MHz und 400 MHz Frontside-Bus – wie Sie sehen, ist er gut gekühlt.

TRICKREICH Wenn Sie die Online-Grafikkarte des Norma-PCs aktivieren, können Sie beide Monitorausgänge benutzen – und dazu noch die Multimonitor-Funktion der Geforce4-MX.

Schnelles für Sparsame

Nach Aldi bietet jetzt auch Norma einen eigenen Komplett-Rechner an.

Wie gut ist der Pentium-4-PC aus dem Supermarkt wirklich?

Ein starkes Prozessorherz pocht unter dem Gehäuse dieses Komplett-PCs. Der 2,4 Gigahertz-Pentium 4 wird seit dem 30. September in den Norma-Discountern verkauft und ist besonders für PC-Einsteiger interessant, da er bereits komplett eingerichtet ist. Sein Sockel478-Hauptprozessor steckt auf einem Micro-ATX-Mainboard mit Sis645-Chipsatz. Die Hauptplatine hat so einiges auf dem Kasten, denn neben einer (deaktivierten) Onboard-Grafikkarte, einer Onboard-Soundkarte (AC97) und einer integrierten Netzwerkkarte (10/100 MBit) verfügt der Norma-PC auch über 512 MByte DDR333-Hauptspeicher. An der Frontseite erkennt man das 16x-DVD-Laufwerk von LiteOn und den 40x-CDR/20x-CDRW-Brenner von Mitsumi sowie am unteren Ende eine kleine Klappe, hinter der sich zwei USB-Anschlüsse verstecken. Um auch online zu surfen, spannen Sie einfach das 56-KBit-Modem ein, das zusammen mit einem Firewire-Anschluss als PCI-Karte im PC steckt. Ungeduldige Internet-Surfer konfigurieren über Windows XP und die Netzwerkkarte im Handumdrehen einen DSL-Anschluss, schließlich verwendet der Norma-PC mit Windows XP Home das einsteigerfreundlichste Betriebssystem, das es je gab. In unserem Praxistest schnitt der Rechner ganz passabel ab. Sicherlich ist die Grafikkarte für die neuesten 3D-Spiele wie **Unreal Tournament 2003** oder **Mafia** etwas unterdimensioniert, allerdings erhielten wir bei Geschwindigkeitsmessungen noch spielbare Werte. Das beigelegte Softwarepaket besteht aus einer sehr gut gelungenen Treiber-CD (mit Menü), der Windows-XP-Recovery-CD und der Microsoft WorkSuite 2003 (Works, Word 2002, AutoRoute 2002, Encarta 2002, etc.).

Das PC-Games-Fazit: Das riesige Speicherpolster und der pfeilschnelle Prozessor machen den Norma-PC zum Preistipp für sparsame PC-Spieler. Wem das nicht reicht, der kann die Geforce4-MX immer noch durch eine aktuelle DirectX-8-Platine auswechseln. Kleiner Tipp: Wenn Sie die Onboard-Grafik wieder aktivieren, können Sie einen zusätzlichen Monitor an Ihrem PC anschließen. Beeindruckend ist die Service-Leistung des Herstellers L&S Electronic, denn der bietet ein Jahr lang nicht nur Support über eine Hotline, sondern auch noch Vor-Ort-Service, wenn mal eine PC-Komponente den Dienst versagt. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL NORMA-PC

HERSTELLER	L&L Electronic
PREIS	Ca. € 999,-
TEL.	04821/404-066
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,9
LEISTUNG	2,4

FAZIT: Gut abgestimmter Multimedia-Rechner für Einsteiger und Gelegenheitsspieler.

WERTUNG 2,2

Die schnelle Einsatztruppe

Die Schlachtensimulation des Zweiten Weltkrieges läuft auf vielen PCs sehr langsam. Wir sagen Ihnen, warum, und was Sie dagegen tun können.



ÜBERLADEN In diesem Wagen sitzen fünf russische Bots – je mehr auf jeder Seite in einem Einzelspieler-Match eingesetzt werden, umso langsamer wird das Spiel.

Battlefield 1942** hat uns auf eine harte Probe gestellt. Nie war ein Spiel im Mehrspieler-Modus so gut spielbar, aber im Einzelspieler-Modus so langsam. Nach einigen Tests haben wir den Grund herausgefunden: Die künstliche Intelligenz, die Kollisionsabfragen und die Physikberechnungen benötigen sehr viel Prozessorpower, die das Spiel nicht für die 3D-Grafik verwenden kann. Demnach haben wir uns bei unserem Tuning-Artikel besonders auf den Einzelspieler-Modus mit der zusätzlichen CPU-Last konzentriert. Die Tipps gelten natürlich auch für Netzwerk- und Onlinespiele.

Die Mindestanforderungen der Entwickler liegen mit 500 MHz, 128 MByte Hauptspeicher sowie einer Grafikkarte mit 32 MByte RAM und T&L-Einheit recht niedrig. Unsere Empfehlung ist ein Prozessor ab 800 MHz, darunter wird **Battlefield 1942** unspielbar. Außerdem sollte der Prozessor wenigstens eine Geforce2 Ti als Beifahrer haben, besser noch eine Geforce3 oder Geforce4 Ti-4200. Wenn Sie sich wundern, dass das Spiel auf Ihrem PC nicht startet, kann dies an Ihrer Grafikkarte liegen, die eventuell keine T&L-Funktionen berechnen kann. T&L, das ist die Abkürzung für „Transform&Lighting", einer Prozessoreinheit auf Grafikchips. Über festgelegte Routinen beschleunigt diese in optimierten Spielen fast alle Dreiecksoperationen ohne Hilfe des Hauptprozessors. Alle erhältlichen Grafikkarten mit Ausnahme der Kyro-Platinen, der Radeon VE und alter RivaTNT2-Grafikkarten beherrschen T&L.

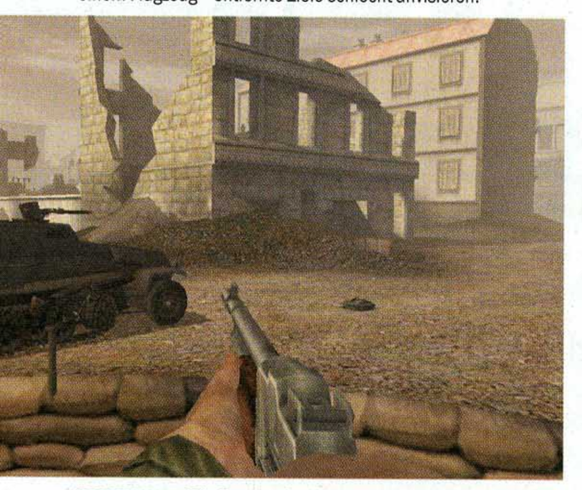
TIPP 1:

Die Grafikoptionen

Eines der beiden wichtigsten Menüs von **Battlefield 1942** finden Sie im Hauptmenü unter „Optionen" – „Grafik". Für Netzwerk- und Onlinespiele kann man getrost mehr Details einstellen. Wie gesagt, es fallen große Teile der KI-Berechnung weg, wenn Sie ausschließlich gegen Menschen und nicht gegen Bots spielen. Im Feld „Grafikoptionen" befinden sich sämtliche Qua-



SPAR-GRAFIK Mit der niedrigsten Bildqualität und geringsten Sichtweite können Sie zwar noch auf einem 800-MHz-PC mit Geforce2 Ti spielen, allerdings können Sie - beispielsweise in einem Flugzeug - entfernte Ziele schlecht anvisieren.



VORTEILHAFT Die Geometrie der Levels und Fahrzeuge wird durch unser Tuning nicht verändert. Allerdings sorgen Schatten, die höhere Sichtweite und bessere Texturen für eine deutlich realistischere Umgebung.

Tuning-Testcenter

Wir haben das Multiplayer-Spiel auf einem Gigahertz-PC mit einer Geforce3 und verschiedenen Grafikeinstellungen getestet. Hier die Ergebnisse.

Battlefield 1942 (Mehrspieler-Modus, mit Fraps 1.8a gebencht)

32 BIT Farbtiefe

Einstellung	FPS
800x600, Qualitäts-Schalter auf „niedrig", Sichtweite auf 50%	42
1.024x768, Qualitäts-Schalter auf „niedrig", Sichtweite auf 50%	39
1.024x768, Qualitäts-Schalter auf „niedrig"	38
1.024x768, Schatten deaktiviert, Sichtweite auf 75%	37
1.024x768, Schatten deaktiviert	33
1.024x768e, Details auf Maximum	30

Anhand der Benchmarks erkennt man, dass die Framerate über viele Faktoren gesteigert wird. Wer nicht viel Qualität einbüßen möchte, reduziert die Sichtweite, schaltet den Schatten ab und entlastet so in erster Linie die CPU. Wenn Sie Geschwindigkeit gegenüber Qualität vorziehen, senken Sie die Auflösung auf 800x600 und wählen den Wert „niedrig" unter „Grafikgeschwindigkeit".

Einstellung: Athlon 1 GHz, Innoboard BD-7300D (KT226A-Chipsatz), 256 MB DDR-SDRAM, Geforce3 Ti-200, Detonator 30.82

Legende: 1.000 MHz

litätsschalter und -regler. Mit „Sichtweite" verringern Sie den sichtbaren Bereich und reduzieren damit auch gleichzeitig die Zahl der Polygone. So können Sie den Hauptprozessor etwas entlasten, ebenso, wenn Sie die Option „Schatten" abschalten. Gleiches gilt für den dreistufigen Schalter „Effektqualität". Er beeinflusst den Detailgrad von Explosionen oder Rauch. Der ebenfalls dreistufige Schalter „Grafikqualität" hat laut unseren Messungen keinerlei Einfluss auf die Framerate oder Grafikqualität und ist somit vernachlässigbar. Die Auflösung und Farbtiefe stellen Sie im Feld „Anzeigenmodus" ein; Entwickler Digital Illusion weist darauf hin, dass es bei 16 Bit Farbtiefe zu Darstellungsfehlern kommt. Interessant ist die Option Grafikgeschwindigkeit, anhand derer Sie drei voreingestellte Detail-Settings (hoch, mittel, niedrig) auswählen können. Der Eintrag „eigene" stellt die von Ihnen selbst ausgewählten Settings wieder her, sollten Sie diese mal geändert haben. Wenn Sie die Option „Alternatives Einstiegsmenü" aktivieren, wird die 3D-Grafik im Hintergrund des Einstiegsmenüs deaktiviert – das ist besonders auf langsamen Rechnern sehr nützlich. Denken Sie aber daran, alle Änderungen mit einem Klick auf den Schalter „Speichern" zu übernehmen.

TIPP 2:

Multiplayer-Tuning

Die künstliche Intelligenz der Bots belastet den Prozessor im Einzelspieler-Modus erheblich und ist vermutlich eher der Grund für einen ruckelnden Spielablauf als die Bildqualität. Wie flüssig **Battlefield** auf Ihrem PC läuft, hängt stark von dem ab, was Sie im Hauptmenü unter „Einzelspieler" – „Leistung" eingetragen haben. Wenn Sie den Regler „CPU-Zeit für KI in %" auf 25 Prozent stellen, dann wird das Spiel mit jedem zusätzlichen Bot langsamer. In unserem Testcenter haben wir einen 1.000-MHz-PC mit 256 MByte RAM und einer Geforce3 Ti-200 auf seine Leistungsfähigkeit getestet. Bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln bei 32 Bit Farbtiefe und allen Details lief das Spiel nur mit rund 25 Bildern pro Sekunde. Die Einstellungen für die Bots lagen bei 150 Prozent „Anzahl der Bots" und 15 Prozent „CPU-Zeit für KI". Als wir die Bot-Anzahl auf 50 Prozent und die KI-Zeit auf 10 Prozent stellten, stieg die Leistung um mehr als 30 Prozent auf rund 40 Bilder pro Sekunde. Wenn Sie unbedingt auf Bots angewiesen sind, hilft unterhalb von 800 MHz lediglich ein Prozessorwechsel.

TIPP 3:

Die Eingabekonsole

Wie die meisten Ego-Shooter besitzt **Battlefield 1942** eine Eingabekonsole, mit der Sie direkt auf bestimmte Spielfunktionen zugreifen können. Das Besondere daran: viele Befehle tauchen in den Spielmenüs nicht einmal auf. Die Konsole öffnen Sie mit der Taste „^", welche sich auf der Tastatur links neben der Ziffer 1 befindet. Mit dem Befehl „console.showstats 1" blenden Sie umfangreiche Informationen über die Framerate, die Höhe des belegten Arbeitsspeichers, die Anzahl der geladenen Texturen und vieles mehr ein. Mit „console.showfps 1" wird angezeigt, wie viele Bilder pro Sekunde von Ihrem PC berechnet werden. Anhand dieser Werte können Sie selbst die 3D-Leistung überprüfen und dann die 3D-Einstellungen manuell verfeinern. Die Konsole ist übrigens ebenfalls für den Betrieb von dedizierten Servern auf LAN-Parties nötig. Für einen eigenen Server nutzen Sie die Kommandozeilen-Liste in der Readme-Datei.

TIPP 4:

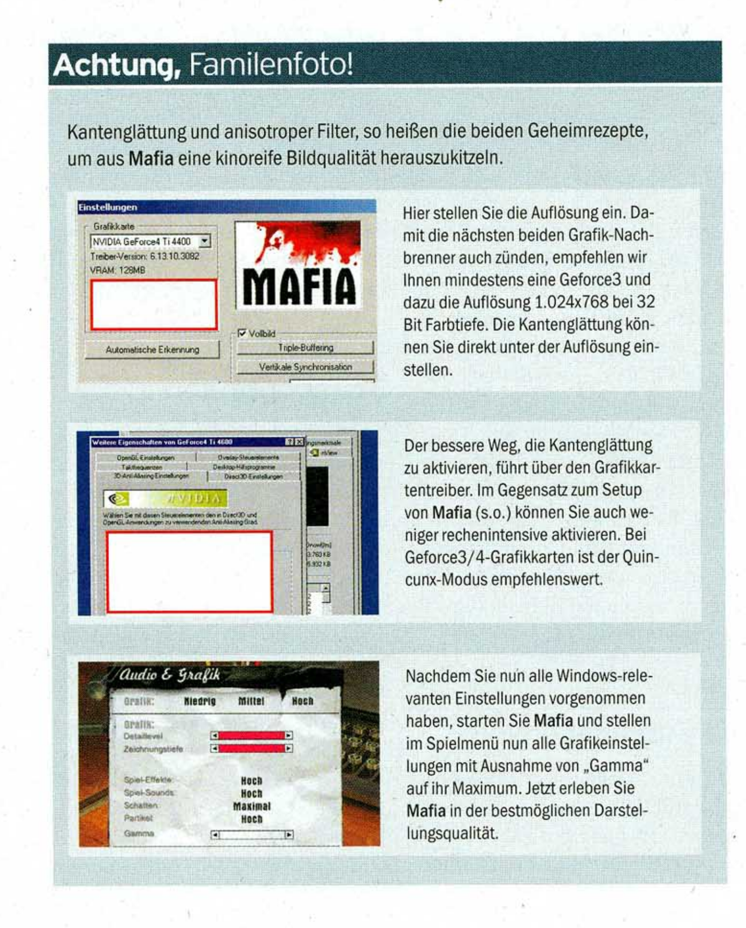
Soundoptionen

Hinter dem Schalter „Sound". verbergen sich leistungssteigernde Funktionen, die vor allem langsame Rechner entlasten. Hier können Sie die Spielmusik abstellen und die Soundqualität von CD-Qualität (44 KHz) auf Radioqualität (11 KHz) herabsetzen. So wird weniger Hauptspeicher für die Soundwiedergabe verwendet und das Spiel muss in hitzigen Gefechten nicht so viele Sounddaten nachladen. Bei PCs mit bis zu 128 MByte empfehlen wir Ihnen den Kompromiss aus Leistung und Qualität: 22 KHz.

BERND HOLTMANN

Eine schrecklich schnelle Familie

In Gangster-Filmen gibt es nie stockende Bilder und verwaschene Wandtexturen. Mit unseren Tricks schrauben Sie in Mafia die Bildqualität nach ganz oben!



Achtung, Familenfoto!

Kantenglättung und anisotroper Filter, so heißen die beiden Geheimrezepte, um aus **Mafia** eine kinoreife Bildqualität herauszukitzeln.

Hier stellen Sie die Auflösung ein. Damit die nächsten beiden Grafik-Nachbrenner auch zünden, empfehlen wir Ihnen mindestens eine Geforce3 und dazu die Auflösung 1.024x768 bei 32 Bit Farbtiefe. Die Kantenglättung können Sie direkt unter der Auflösung einstellen.

Der bessere Weg, die Kantenglättung zu aktivieren, führt über den Grafikkartentreiber. Im Gegensatz zum Setup von **Mafia** (s.o.) können Sie auch weniger rechenintensive aktivieren. Bei Geforce3/4-Grafikkarten ist der Quincunx-Modus empfehlenswert.

Nachdem Sie nun alle Windows-relevanten Einstellungen vorgenommen haben, starten Sie **Mafia** und stellen im Spielmenü nun alle Grafikeinstellungen mit Ausnahme von „Gamma" auf ihr Maximum. Jetzt erleben Sie **Mafia** in der bestmöglichen Darstellungsqualität.

„Alle schlechten Eigenschaften entwickeln sich in der Familie. Das fängt mit Mord an und geht über Betrug und Trunksucht bis zum Rauchen." Wenn man vom Gangsterspiel **Mafia** ausgeht, hatte Alfred Hitchcock tatsächlich recht. Dort gerät Tommy Angelus nämlich auf die schiefe Bahn und entwickelt sich vom einfachen Taxifahrer zum Mafioso. Technisch gehört das 3D-Spektakel zur Oberklasse und setzt bei der Gesichtsanimation, der Größe der Spielwelt, der Künstlichen Intelligenz (KI) und dem Detailgrad neue Maßstäbe. Logisch, dass so mancher Spiele-PC dabei leistungstechnisch auf der Strecke bleibt. Mit maximalen Detail-Einstellungen ist **Mafia** nur auf PCs mit mehr als 1 GHz ordentlich spielbar. Hier hilft nur gnadenloses Tuning: Besonders leistungskritisch bei **Mafia** ist die Sichtweite, von der nicht nur die Anzahl der zu berechnenden Polygone abhängt. Zusammen mit der offensichtlichen Polygon-Entlastung ersparen Sie Ihrem Hauptprozessor bei niedriger Zeichnungstiefe auch Zusatzberechnungen wie Kollisionsabfragen oder die KI-Berechnung von weiter entfernten Passanten und Autos.

Die Grafikauflösung trägt nur bedingt zu mehr 3D-Leistung bei. Sie gewinnen lediglich zehn Prozent, wenn Sie statt mit 1.024x768 bei 800x600 Pixeln spielen. Vom 16-Bit-Modus sollten Sie übrigens die Finger lassen. Im Test wurden wir mit störenden Farb- und Bildfehlern konfrontiert, 32 Bit sind also

ein Muss. High-End-Grafikkarten aus der DirectX-8-Ecke (Radeon 8500/8500 LE/9000 Pro, Geforce3/4 Ti, Matrox Parhelia) brauchen Sie für **Mafia** lediglich, wenn Sie das Spiel mit Kantenglättung und anisotropem Filter grafisch stark aufpeppen wollen.

Sollte Ihre Grafikkarte 32 oder 64 MByte Grafikspeicher besitzen und **Mafia** oft mit einer „Out of Video Memory"-Fehlermeldung abstürzen, klicken Sie im Setup-Programm beim Menüpunkt „Texturen-Qualität/-Größe" den Schalter „Komprimiert" an – damit funktioniert das Spiel einwandfrei. BERND HOLTMANN

Tuning für Low-End-PCs

Hier erklären wir Ihnen, mit welchen Einstellungen **Mafia** auch noch auf einem 700-MHz-PC mit 128 MB RAM und Geforce2 MX gut läuft.

Im PC-Games-Praxistest erreichten wir mit dieser Konfiguration durchschnittlich 13 Bilder pro Sekunde in einer Auflösung von 800x600 Pixeln, bei 32 Bit Farbtiefe und der Detail-Einstellung „Hoch". Auch die Ladezeiten sind mit 50 bis 60 Sekunden viel zu lang. Was tun? Stellen Sie zunächst die Details im „Audio & Grafik"-Menü auf „Niedrig". Im Test verdoppelte sich dadurch die Bildwiederholrate von 13 auf 22 fps. Dass wir die 3D-Auflösung auf 640x480 herunterstellten oder der Setup-Schalter „Geringere Details" anklickten, brachte übrigens überhaupt keinen Performance-Zuwachs – bleiben Sie bei 800x600 Pixeln. Wir haben im Setup den Schalter „EAX deaktivieren" aktiviert und prompt kletterte die Framerate um 4 fps auf 27 Bilder pro Sekunde. Immerhin!

Heißer Tipp: Hardware aufrüsten

Ein schnellerer Prozessor ab 1.000 MHz und mehr Hauptspeicher (256 MByte) sorgen dafür, dass das Mafiosi-Epos schneller wird.

Tuning für High-End-PCs

Sie besitzen eine Geforce4 Ti und einen flotten Athlon XP? Wir haben einige Tricks auf Lager, mit denen Sie Lost Heaven zu einer noch schöneren Stadt machen.

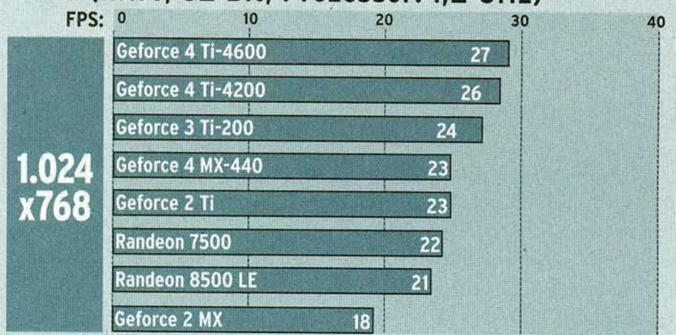
Auch auf unserem High-End-PC mit einem Athlon XP 1800, 512 MB RAM und einer Geforce4 Ti-4400 läuft **Mafia** in höchster Qualität nicht absolut ruckelfrei. In 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und hohen Details erreichten wir durchschnittlich 33 fps. Mit einer Geforce4 Ti, Matrox Parhelia-512 oder der neuen Radeon 9700 Pro sollten Sie unbedingt den anisotropen Filter im Grafiktreiber auf die höchste Qualitätsstufe stellen. Die Bildwiederholrate mit unserer Ti-4400 fiel zwar auf 26 fps, dafür sehen beispielsweise die Straßen und Häuser in mittlerer Entfernung weniger stark verwaschen aus. Straßenbahnleitungen, Zäune oder Treppen sehen oft sehr pixelig aus. Dem störenden Flimmereffekt können Sie entgegenwirken, indem Sie die DirectX-Kantenglättung im Grafikkartentreiber einschalten. Geforce3-Besitzern empfehlen wir „2x"-Kantenglättung oder die „Quincunx"-Option (nur 1 fps Verlust bei Ti-4400). Bei einer Geforce4 Ti können Sie auch die hübschere „4x"-Variante wählen. Wir büßten dadurch allerdings 7 fps ein und erreichten lediglich 19 fps. Nachdem wir die Auflösung auf 800x600 gestellt hatten, pendelte sich die Bildwiederholrate wieder bei 24 fps ein. Als wir noch EAX im Setup-Menü deaktivierten, erreichten wir wieder spielbare Werte von 30 Bildern pro Sekunde.




ERSTAUNLICH Links die getunte Mafia-Version. Dank anisotropem Filter sehen weit entfernte Texturen wie der Mittelstreifen oder Häuser in der Innenstadt wesentlich schärfer aus.

Benchmark CPU & Grafikkarte

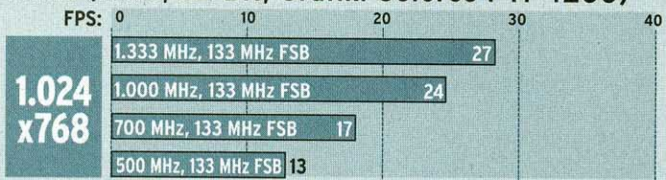
Mafia (Intro, 32 Bit, Prozessor: 1,2 GHz)



In dieser Tabelle sehen Sie unsere Leistungstests auf einem AMD Athlon XP mit 1.200 MHz Taktfrequenz. Sehr interessant ist der nur geringe Leistungsvorsprung der Geforce4 Ti-4600 gegenüber der rund 200 Euro günstigeren Ti-4200. Auch die alte Geforce2 Ti schlägt sich im Vergleich noch wacker. Lediglich der Wert der Radeon 8500 LE tanzt aus der Reihe. Eigentlich sollte die Leistung besser sein als die der Geforce2 Ti. Weit abgeschlagen: der ehemalige Verkaufsschlager Geforce2 MX. Mit nur 18 Bildern pro Sekunde macht das Spielen auf einer solchen Grafikkarte sicherlich keinen Spaß mehr.

Einstellungen: Innoboard BD-7300D (KT226A-Chipsatz), 512 MB DDR-SDRAM (CL2, FSB 133), Detonator 30.82, Ati Ref. 7.74 maximale Details

Mafia (Intro, 32 Bit, Grafik: Geforce4 Ti-4200)



Diese Benchmarks haben wir auf verschiedenen PCs, aber immer mit einer Geforce4 Ti-4200 durchgeführt. So konnten wir herausfinden, wie wichtig die Prozessorleistung bei **Mafia** wirklich ist. Das Ergebnis: Das Spiel bedankt sich für jedes zusätzliche Megahertz mit mehr 3D-Leistung. Für PC-Profis: Auch ein schneller getakteter Frontside-Bus wirkt sich sofort auf die Geschwindigkeit aus.

Legende: 32 Bit

Benchmark mit diversen PCs

Mafia (Intro, 32 Bit, diverse Komplett-Rechner)



Für diesen Test haben wir **Mafia** auf komplett unterschiedlichen PCs getestet. An der Spitze liegt der Pentium 4 mit 2.200 MHz, dann der Athlon XP 1800+, gefolgt vom alten Athlon C mit 1.300 MHz. Besonders überrascht hat uns die Leistung des Dell-Inspiron-Notebooks (Rechner #4) mit einem Pentium4 1,7 GHz und einer langsamen Geforce2-Go-Grafikkarte. Mit 25 fps sorgte das kleine Wunderpaket für gut spielbare 3D-Leistung. Eng wird es für Rechner bis 1.000 MHz, denn dort ist **Mafia** nur durch Tuning ansatzweise flüssig spielbar.

Einstellungen: Innoboard BD-7300D (KT226A-Chipsatz), 512 MB DDR-SDRAM (CL2, FSB 133), Detonator 30.82, Ati Referenztreiber 7.74 maximale Details

Hardware-Hilfe

Grafische Altlasten

Ich habe einen Pentium III mit 566 MHz, 256 MByte Hauptspeicher und eine „Ati Rage 128 GL SD AGP"-Grafikkarte. Könnten die Spiele Mafia und Unreal Tournament 2003 mit einer 800x 600-Auflösung, mit minimalen Grafikdetails usw. auf diesem Computer ziemlich ruckelfrei funktionieren?

MARTIN MOSER, PER E-MAIL

Der Grafikchip auf Ihrer Platine ist mittlerweile rund drei Jahre alt, im Grafikkartengeschäft eine halbe Ewigkeit. Selbst in unserem Testcenter haben wir diese Karten bereits aufgrund ihres hohen Alters aussortiert. Auch der Hauptprozessor ist zumindest für das actionreiche **Mafia** viel zu langsam. Erst ab rund 1.000 MHz und mindestens einer Geforce2 Ti wird das Spiel nahezu flüssig dargestellt, ohne auf gute 3D-Bildqualität verzichten zu müssen.

Die Qual der Wahl

Warum ist ein Prozessor mit 2.000 MHz besser als einer mit 2.100? Worauf muss ich achten, damit ich nicht den falschen kaufe?

DARK PHOENIX, PER E-MAIL

Alle aktuellen Prozessoren unterscheiden sich zunächst einmal in ihrem Steckformat. Intels Pentium 4 verwendet zum Mainboard-Anschluss den so genannten Sockel478, während der Konkurrent AMD alle Prozessoren der letzten Jahre (AMD Duron, Athlon, Athlon XP) für den so genannten SockelA baute. Beide Sockel-Versionen sind nicht miteinander kompatibel. Beim Kauf eines Mainboards entscheiden Sie sich also gleichzeitig, ob Sie später einen Intel- oder AMD-Prozessor einsetzen. Davon abgesehen sind Prozessoren mit mehr MHz eigentlich die schnelleren Rechner. Die Bezeichnungen der aktuellen AMD-Athlon-XP-Reihe beziehen sich übrigens nicht auf die wahre Taktfrequenz der Prozessoren, sondern vergleichen die Leistung mit der des Vorgängers Athlon mit 1.400 MHz. Wenn Sie nun zwischen dem Athlon XP 2100+ (1.733 MH) und dem Pentium 4 mit 2.000 MHz Taktfrequenz unterscheiden, so mag AMDs Athlon XP zwar langsamer getaktet sein, liegt aber leistungstechnisch sehr nah am teureren Pentium 4. Sie sehen also, dass bei einem Vergleich zwischen Intel- und AMD-Prozessoren die MHz-Zahlen nicht allein maßgeblich sind.

Aus alt mach neu

Zurzeit gibt es zwei verschiedene Athlon-XP-Varianten zu kaufen. Die MHz-Zahlen der neuen Versionen bleiben gleich, nur die Stromaufnahme ändert sich.

Die alten Athlon-XP-Prozessoren*

CPU	Taktfrequenz	Spannung
XP 1900+	1.600 MHz	1,5 V
XP 2000+	1.667 MHz	1,6/1,65 V
XP 2100+	1.733 MHz	1,6 V
XP 2200+	1.800 MHz	1,65 V

Die neuen Athlon-XP-Prozessoren*

CPU	Taktfrequenz	Spannung
XP 2000+	1.667 MHz	1,6 V
XP 2200+	1.800 MHz	1,6 V
XP 2400+	2.000 MHz	1,6/1,65 V
XP 2600+	2.133 MHz	1,65 V

*mit Thoroughbred-Prozessorkern

Coole Sache

Nachdem ich neulich meinen Rechner aufgerüstet habe (Athlon XP 1800+, SockelA-Mainboard K7S5A), stürzen alle Spiele nach spätestens zehn Minuten ab. Sobald ich im BIOS die CPU-Speed auf 100/100 MHz herunterregele (Standard: 133/133 MHz), wird beim Neustart angezeigt, dass ich einen 1.150-MHz-Prozessor habe. Nur dann laufen alle Spiele ohne Absturz. Könntet ihr mir sagen, woran das liegt? Ist vielleicht mein 300-Watt-Netzteil daran schuld?

PATRIK, PER E-MAIL

Dieses Problem kann mehrere Ursachen haben. Sie können beispielsweise probieren, den PC zeitweise ohne Seitenabdeckung zu betreiben. Schrauben Sie also das Gehäuse auf, entfernen Sie die Metallseite und spielen dann eine Weile. Wenn sich die Zeit bis zum Absturz verlängert, sollten Sie eventuell einen oder zwei Gehäuselüfter nachrüsten, da der Hauptprozessor zu heiß wird. Außerdem sollten Sie überprüfen, ob der Aktivkühler korrekt auf dem Prozessor sitzt. Montieren Sie ihn im Zweifel vorsichtig neu auf den CPU-Kern. Vergessen Sie dabei nicht, den Kern hauchdünn mit Wärmeleitpaste zu bestreichen. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass das Netzteil der Auslöser für die Probleme ist.

Kein altes Eisen

Ich würde mir gerne die deutsche Fassung von Morrowind kaufen, weiß aber nicht, ob sie auf meinem PC läuft. Mein System: Athlon 1.200, 256 MByte, Geforce2 Ultra. Funktioniert das Spiel überhaupt auf meinem PC?

EVA PORSCH, PER E-MAIL

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Als Hardwareanforderung gibt Hersteller Ubi Soft folgende Daten an: 800 MHz oder schnellerer Intel Pentium III oder AMD-Athlon-Prozessor, 256 MB RAM, Geforce2 GTS, ATI Radeon 7500 oder besser. Damit hätte Ihr PC die Mindestanforderung erfüllt. Um aber die speziellen DirectX-8-Grafikeffekte von **Morrowind** sehen zu können, brauchen Sie auch eine DX8-Grafikkarte. Für Ihren PC empfehlen wir Ihnen entweder eine günstige Geforce3 oder Geforce3 Ti-200 aus den Restbeständen Ihres PC-Händlers.



MEHRWERT Für die volle Grafikpracht brauchen Sie in Morrowind eine DirectX-8-Grafikkarte mit so genannten Pixel Shadern und Vertex Shadern.


PC ACTION PRÄSENTIERT
Äktschn Män
VS
Prinzregent Gschaftlhuber
TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED
WAS BISHER GESCHAH: DER OBER-OBERBAYER FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER TRÄUMT VON EINER WEISSBLAUEN WELT. DIE GANZE ERDE EINE EINZIGE OBERBAYERISCHE TOURISTENHÖLLE, WEISSWURST FRÜH, MITTAG UND ABENDS, OKTOBERFEST ÜBERALL FÜR ALLE UND IMMER UND NATÜRLICH ANSICHTSKARTEN BIS ZUM ABWINKEN. SÄMTLICHE EINNAHMEN AUF SEIN KONTO: UND SCHON PASST DIE SACHE MIT DER WELTHERRSCHAFT. WENN, JA WENN DA NICHT ÄKTSCHN MÄN, DIE PC-ACTION-REDAKTION UND REDAKTEUR HESSE WÄREN. DIESER NAME UND DIESE FRISUR SIND FÜR DEN OBERBAYERISCHEN ERZSCHUFT ZUVIEL, VIEL ZUVIEL. ALSO: AUS DEM WEG MIT DEN KRASSEN KOMMENTAREN, KORREKTEN BESPRECHUNGEN UND KONKRETEN HILFEN VON PC ACTION. A-BER WIE? WEISSBIERBOCKSCHAUMKANONE? SCHUHPLATTL-BATTLE? RESI SCHMELZ? RADIOAKTIVE LEDERHOSE? NACH EINER SCHÖNEN MASS UND EINEM RADI WIRD ER KÖNIG, WEIL: TOLLE IDEE GEHABT: HESSE MIT WEISSBIERBOCKSCHAUM BETÄUBEN. RED. INS KOMA BOMBEN, DANN VERWURSTEN. HESSE IN OBERBAYERISCHE TOURISTENHÖLLE ENTFÜHREN. DORT AUF HOHER TEMPERATUR BIS ZUM ST. NIMMERLEINSTAG SCHMOREN LASSEN. DERWEIL WELTHERRSCHAFT VERKÜNDEN UND DIE GESAMTE ERDE AUF NEUSCHWANSTEINIGSTE VERSCHLIMMBESSERN. SPÄTER: ALL BAJUWARISIEREN, SUPERGALAXIS-HERRSCHER IN WEISSBLAU SEIN. EINE SCHLIMME VORSTELLUNG DAS. GUT NUR, DASS...
ABER SEHEN SIE SELBST:
KRASS!
BEIM REGELMÄSSIGEN BESUCH IN DER PC-ACTION-REDAKTION STELLT ÄKTSCHN MÄN SCHON NACH WENIGEN SEKUNDEN DAS UNGLAUBLICHE FEST: DIE REDAKTION FEHLT, HESSE FEHLT GAR UNENTSCHULDIGT. ÜBERALL NUR SCHAUM. EINE ADHOC-ANALYSE DER EKTOPLASMATISCHEN SUBSTANZ FÜHRT DEN SUPERSTEN ALLER SUPERHELDEN SCHNELL AUF DIE SPUR VON FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER.
KONKRET!
KRASS!
KRAASSS!
AB DIE POST NACH OBERJAMMERGAU, WO GSCHAFTLHUBER IM GOLDENEN HIRSCHEN HESSE SCHMOREN LÄSST UND UNSCHULDIGE REDAKTEURE VERWEISSWURSTET.
SCHNARZ!
SCHNARZ!
SCHNARZ!
NIMM MICH!
BRONZ!
NIMM...
BOOM
CRACK!
BRONZ!
BRAT!
BRAT!
BRONZ!
BRONZ!
BRONZ!
NIMM...
CRACK!
BOOM
BRAT!
GNIIZ!
GNIIZ
GSCHAFTLHUBER FLUCHT SICH DIE SCHWARZE SEELE AUS DEM LEIB. DERWEIL WIRDS FÜR HESSE LANGSAM RICHTIG HAARIG: HEAVY ROTATION AUF DEM HENDLGRILL STEHT AUF DEM PROGRAMM.
UNTERDESSEN IM GASTHAUS...


supertext
NACH DEN RESI SCHMELZIS SCHICKT DER PRINZREGENT SEINE SCHUHPLATTLBATTLER INS FELD.
BRAT!
CRACK!
A PÄCKLE SCHELLN IS SCHNELL AUFGMACHT.
ER MEINT: JETZT GIBT'S WAS AUF'S MAUL.
CRACK!
WAHNSINN
GSCHAFTLHUBER ÜBERSCHREITET DIE GRENZE ZUM WAHNSINN. ZEIT FÜR SEINEN LETZTEN TRUMPF: DIE TODESMÄSSIGE FREIBIERKANONE.
BRONZ!
FLITZSCH!
RÜLPS!!
DANK ADVANCED B.A.U.C.H.-TECHNOLOGIE MACHT UNSER DURSTIGER HELD DIE 12-HEKTOLITER-BOMBE EASY UNSCHÄDLICH.
! !?? ?!
FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER AM ENDE? WIRD DIE ZEIT ABER REICHEN, UM DIE RED ZU RETTEN? WAS IST MIT DER VERSPROCHENEN LEDERHOSE? UND WERDEN DIE JAPANISCHEN TOURISTEN DIE GEPANSCHTEN WEISSWÜRSTE TATSÄCHLICH VERSPEISEN?
!
KRASS!
TSCHUNG!
O'ZAPFT IS!
GEGEN DAS ZAPFZEUG DES TODES HAT DER PRINZREGENT: NULL CHANCE. KEIN WUNDER, DASS ES BALD SCHON ZU RÜHRENDEN BEFREIUNGSSZENEN KOMMT.
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED. SCHENKT IHNEN UND UNS DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET – DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.
10/2002 € 4,99
PC ACTION
SCHIEB'S DIR REIN!
DVD
TOP-DEMOS:
NO ONE LIVES FOREVER 2, IRON STORM & NHL 2003
UT 2003
STRONGHOLD 2
GOTHIC 2
BATTLEFIELD 1942
DIE ERSTEN TESTS
HITMAN 2
SPIELETIPPS: BATTLEFIELD 1942 · MAFIA · DAS DING · U. V. M.
€ 2,99
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99!
ZEIT ZUM DURCHATMEN, ZEIT MAL WIEDER MENSCH ZU SEIN, ZEIT FÜR GARTENARBEIT, ZEIT FÜR DEN AUSGIEBIGEN AUSTAUSCH VON KÖRPERSÄFTEN – ABER NICHT FÜR LANGE. IRGENDWO DA DRAUSSEN, IN DER KALTEN, GRAUSAMEN WELT WARTET SCHON DER NÄCHSTE ERZBÖSEWICHT AUF UNSERE STRAHLENDEN HELDEN........ KURZE PAUSE: WERBUNG.

PC-GAMES-DVD

DEMOS

American Conquest
Der erste Kaiser
Gefeuert!
Madden NFL 2003
Iron Storm
Necromania
NHL 2003
No One Lives Forever 2
Unreal Tournament 2003

VIDEO-SHOW

Aktuell
Countdown Anno 1503
Games Convention 2002
Das PC-Games-Testcenter

Vorschau
Age of Mythology
Gothic 2
No One Lives Forever 2
Splinter Cell
The Movies

Interaktiver Test
Unreal Tournament 2003

Test
Battlefield 1942
Frontline Attack: War over Europe
Hitman 2
Icewind Dale 2
NHL 2003
Stronghold Crusader

Spiele-Trailer
Anstoß 4
Aquanox 2: Revelation
Asheron's Call 2
C&C Generals
Cold Zero
Herr der Ringe – Making-of
James Bond 007: Nightfire

AKTUELLE PATCHES

Age of Wonders 2 v1.1 (eu)
America's Army v1.2.0 (e)
America's Army v1.2.1 (e)
Battlefield 1942 v1.1 (e)
Der Industriegigant 2 v1.2 (d)
Disciples 2 v1.4 von v1.3 (d)
Divine Divinity v1.1 (d)
Dungeon Siege v1.1.1460 (e)
Grand Prix 4 v4.0 (e)
MW 4 – Black Knight v1.0 (d)
Morrowind v1.2.0722 (eu)
NWN Updater v1.09 (e)
Neverwinter Nights v1.21 (d)
Neverwinter Nights v1.24 (e)
Port Royale v1.20 (d)
Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)
Soldiers of Fortune 2 v1.01 (d)
The Sum of All Fears v1.1.1.0 (us)
UT 2003 Demo Patch #1
Warcraft 3 v1.02 (e)
World War 3 Black Gold v1.2 (d)

TREIBER:

Windows 9x und Me:
Ati Control Panels 6.13.10.3017
Ati Radeon 4.13.01.9050
Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix
Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.74
Creative Riva TNT – GF4 30.82
Leadtek Riva TNT – GF4 29.42
Nvidia 3D Stereo 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 30.82

Windows 2000 und XP:
Ati Control Panel 6.13.10.3017
Ati Radeon 5.13.01.6118
Ati Radeon 6.13.10.6118
Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix
Ati Radeon-Referenz 7.74
Creative Riva TNT – GF4 30.82
Leadtek Riva TNT – GF4 29.42
Nvidia 3D Stereo 30.82
Nvidia Detonator (TNT - GF4) 30.82
Nvidia Detonator (TNT - GF4) 40.41 Beta
Nvidia WDM-Treiber 1.08

SHAREWARE-SPIELE:

Aliensurf
Bikez 2
Das güldene Rad
Der große Preis von Raddorf
Doppelkopf Pro
Fantasy Chess
Grübelstein
Murphys Gesetz
Pong DeLuxe
Professor Broesel
SameGame32
Skat24
The Forge
The little Flitze-Cars
Ultimate Breakout

SHAREWARE-TOOLS:

0190 Warner
Any CD
DeskPartner
Pc Suite 602
ScreenActivator
ScreenActivatorIDE
SuperSpamKiller
TippGenerator
TV Genial
VideoCockpit
Webtacho

SPECIALS:

Acrobat
Age of Wonders Szenarien
Army Ops Toolbox
Asus Tweak Utility 3.64b
Atuner 1.2.0.5
Detonator-Lock
DirectX 8.1b Win2k
DirectX 8.1b Win9x_Me
Gamespy Arcade
Port Royaol Add-on
Rage3D Tweak 3.6
Refresh Rate Fix MKII 2.00 E
Refreshlock 2.02
RivaTuner 2.0 RC 11.1
TVTool 6.5
Warcraft 3 Kampagne
Win DVD (Trial-Version)
WinZip

EXKLUSIV-DEMO | UNREAL TOURNAMENT 2003

CD & DVD

You have won the match! Exklusiv für PC-Games-Leser öffnet sich in diesem Monat die Pforte zu den neuen **Unreal**-Kampfarenen: Während „Antalus" und „Asbestos" zum Deathmatch-Spiel einladen, gilt es bei „Citadel", die Flagge des Gegners ins eigene Lager zu holen. „Anubis" stellt den neuen Spielmodus „Bombing Run" vor. Sie können via LAN, Internet oder gegen Bots spielen. Achtung: DirectX 8.1b wird vorausgesetzt.



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 733, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	300 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
	Springen
	Primäre Feuerfunktion
	Sekundäre Feuerfunktion

TIPPS ZUR DEMO-VERSION

DIE SPECIAL MOVES

Ausführbar bei 100 Adrenalin-Punkten über die Bewegungstasten

Berserker	Vor, Vor, Zurück, Zurück
Unsichtbarkeit	Rechts, Rechts, Links, Links
Verteidigung	Zurück, Zurück, Zurück, Zurück
Geschwindigkeit	Vor, Vor, Vor, Vor
Doppel-Sprung	Sprungtaste, am höchsten Punkt noch einmal Sprungtaste
Doppel-Dodge	Zweimal kurz hintereinander eine der Bewegungstasten
Dodge-Sprung	Dodge ausführen und vor der Landung Sprungtaste drücken
Mauer-Sprung	Schräg an eine Mauer springen. Nochmal die Sprungtaste und die entgegengesetzte Seitwärtsbewegungstaste (wenn die Mauer rechts ist, Sprung- und Bewegungstaste links)
Lift-Sprung	Kurz vor der höchsten Stelle des Lifts die Sprungtaste betätigen
Schild-Sprung	Die Shield-Gun im primären Modus aufladen, auf den Boden zielen, auslösen und danach Sprungtaste drücken

KONSOLEN-BEFEHLE

Öffnen Sie die Programm-Konsole mit der Ö-Taste, geben Sie einen der Befehle ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Die mit * gekennzeichneten Befehle sind nur im Bot-Match verfügbar.

GOD*	Gott-Modus, Unverwundbarkeit
FLY*	Herumfliegen
WALK*	Bringt Sie wieder auf den Boden
LOADED*	Alle Waffen, volle Munition, 100 Adrenalin-Punkte
STAT FPS	Zeigt Bilder pro Sekunde an
STAT NET	Zeigt den Netzwerk-Status an
SLOMO 1*	Normale Spielgeschwindigkeit
SLOMO 2*	Doppelte Spielgeschwindigkeit
SLOMO .5*	Halbierte Spielgeschwindigkeit
BEHINDVIEW 1*	Wechselt zur Verfolger-Perspektive
BEHINDVIEW 0*	Wechselt zur Ich-Perspektive

REDEEMER-GEHEIMWAFFE IN DER DEMO-VERSION

Öffnen Sie die Datei „User.ini" im Verzeichnis „System" mit einem Text-Editor. Fügen Sie folgende Zeile ein:

Z=set XWeapons.Rocketlauncher FireModeClass class 'XWeapons.RedeemerFire' | set XWeapons.RedeemerGuidedFire AmmoClass Class 'XWeapons.Rocket Ammo'

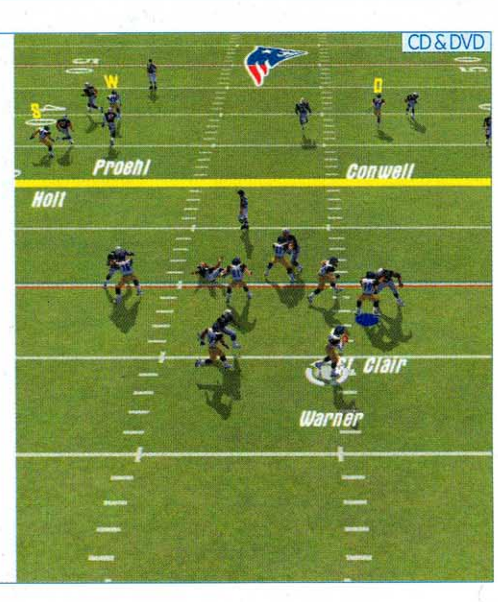


„Z" steht für eine beliebige Taste, mit der Sie nun die Atom-Munition des Redeemer mit dem Raketenwerfer abfeuern können.

MADDEN NFL 2003

CD & DVD

Während Eierlaufen in Deutschland nur als harmloses Spiel für Kindergeburtstage bekannt ist, wird in den USA ein knallharter Sport daraus – den Electronic Arts mit der **NFL**-Reihe würdigt. In der Demo zur 2003er-Fassung trainieren Sie einen Spieler darin, Bälle abzufangen, und begleiten anschließend die American-Football-Teams „New England Patriots" und „St. Louis Rams" durch eines ihrer Matches.



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	54 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
	Spieler nach „oben" bewegen
	Spieler nach „unten" bewegen
	Spieler nach rechts bewegen
	Spieler nach links bewegen
Enter	Ball fangen

NHL 2003

CD & DVD



Bringen Sie das Eis zum Glühen! **NHL 2003** begeistert wieder einmal mit fotorealistischen Grafiken und einem herausragenden Gameplay. Verschaffen Sie sich anhand unserer spielbaren Demo einen ersten Eindruck dieser gelungenen Eishockey-Simulation aus dem Hause EA Sports. Zwei Teams stehen zur Auswahl, die Carolina Hurricanes sowie die Detroit Red Wings.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 128 MB RAM
HD:	100 MB
3D-Unterstützung:	Direct3D
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑/↓/←/→	Nach oben/unten/links/rechts
C	Passen/Spieler wechseln
[Leertaste]	Schuss/Halten, Haken
X	Antritt/Body Check

AMERICAN CONQUEST

DVD



Bis zu 16.000 Einheiten werden Sie in der Vollversion von **American Conquest** gleichzeitig in die Schlacht schicken können. Einen Vorgeschmack darauf gibt diese deutschsprachige Demo, in der Sie als spanischer Eroberer Francisco de Monteo die Maya-Zivilisation auf Yacutan erobern. Neben dem Singleplayer-Modus dürfen Sie per Internet oder LAN auch den Multiplayer-Part des Strategiespiels antesten.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	400 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Einheiten und Schaltflächen auswählen
[rechte Maustaste]	Marschziel für Einheiten festlegen

GEFEUERT!

CD & DVD

Deine Kündigung kommt Oktober 2002 ...", verspricht Blackstar Interactive – und meint damit die Vollversion von **Gefeuert!** Dein letzter Tag. Die Demo gibt es jetzt schon bei uns: In drei Levels dürfen Sie sich als frisch entlassener Jo Bless an Ihren Ex-Kollegen und Ihrem Arbeitgeber rächen. Zu den insgesamt 50 ausführbaren Aktionen gehören beispielsweise das Überhitzen von Herd- sowie das Löschen von Festplatten.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	136 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
[linke Maustaste] und [Leertaste]	Gegenstand auswählen und Aktion ausführen
[rechte Maustaste]	Jo zu einem Zielpunkt bewegen

BEACHLIFE

DVD

Während in Deutschland der Herbst Einzug hält, wird es mit PC Games wieder Sommer – das Ferienparadies-Insel Tinsay wartet auf Sie: Bauen Sie für die Badegäste Attraktionen auf, versorgen Sie sie mit Bier und kümmern Sie sich um anfallenden Abfall! Nebenbei beobachten Sie bei Tag-, Nacht- und Wetterwechsel, wie immer neue Urlauber anreisen, sich auf Ihrer Insel vergnügen und von Haien verspeist werden.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	400 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Mausbewegung	Scrollen
[Leertaste]	Gebäude rotieren
[linke Maustaste]	Schaltflächen und Objekte auswählen

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

TOP-10-DEMOS

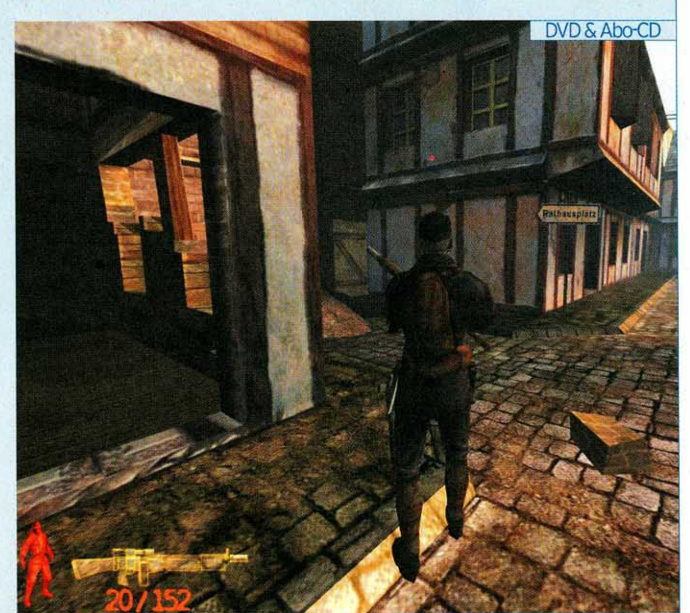
PLATZ	
1	Unreal Tournament 2003
2	No One Lives Forever 2
3	Madden NFL 2003
4	Beachlife
5	NHL 2003
6	American Conquest
7	Iron Storm
8	Der erste Kaiser
9	Gefeuert!
10	Necromania

CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | IRON STORM

DVD & Abo-CD



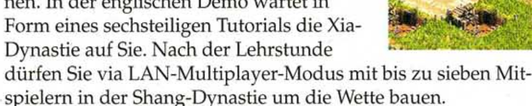
Das geht an die Substanz. Seit nunmehr 50 Jahren tobt der Erste Weltkrieg. Aber nicht mehr lange. Denn Sie, James Anderson, sollen den Machenschaften des gemeinen Baron Nikolaï Aleksandrovitch Ugenberg ein für alle Mal ein Ende bereiten. In der Demo dürfen Sie zwei Missionen antesten sowie einen Blick auf den Mehrspielermodus werfen. Die Sprache können Sie im Konfigurationsmenü auf Deutsch umstellen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	200 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
	Vorwärts
	Rückwärts
	Schritt links
	Schritt rechts
	Erste Feuertaste
	Zweite Feuertaste

DER ERSTE KAISER

DVD & Abo-CD

Impressions Games und der Städtebau auf Chinesisch: Mit **Der erste Kaiser** liefern die Macher von **Zeus** und **Pharao** den fernöstlichen Beitrag zu ihrer Aufbau-Strategie-Reihe um antikes Wohnen. In der englischen Demo wartet in Form eines sechsteiligen Tutorials die Xia-Dynastie auf Sie. Nach der Lehrstunde dürfen Sie via LAN-Multiplayer-Modus mit bis zu sieben Mitspielern in der Shang-Dynastie um die Wette bauen.



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	400 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
	Icons und Spiel-Elemente auswählen
Pfeiltasten	Karte scrollen

NECROMANIA

DVD & Abo-CD

In der Demo des Action-RPGs **Necromania** schlüpfen Sie wahlweise in die Rolle eines Ork-Kriegers, Skeletts oder Ritters. Anschließend suchen Sie die Umgebung nach Schlüsseln ab, mit deren Hilfe Sie in eine neue Spielwelt gelangen. Natürlich sind Sie nicht alleine, denn fiese Steingolems, Magier und andere Widersacher stellen sich Ihnen in den Weg. Am Ende eines jeden Levels erhält Ihr Charakter ein Upgrade.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	96 MB
SPIELSTEUERUNG	
	Laufrichtung
	Kampf
Entf	Tür öffnen

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS
- Der erste Kaiser (nur Bonus-CD)
- Gefeuert!
- Iron Storm (nur Bonus-CD)
- Madden NFL 2003
- Necromania (nur Bonus-CD)
- NHL 2003
- No One Lives Forever 2
- Unreal Tournament 2003

VIDEOS
AKTUELL
- Anno 1503
- Games Convention 2003 (nur Bonus-CD)
- Das PCG-Testcenter

Vorschau
- Splinter Cell
- The Movies

Test
- Battlefield 1942
- Frontline Attack: War over Europe
- Icewind Dale 2

PATCHES & TREIBER
- Age of Wonders 2 - The Wizard's Throne v1.1 (eu)
- America's Army v1.2.0 von v1.1.1 (e)
- America's Army v1.2.1 (e)
- Battlefield 1942 MP Demo v1.1 (e)
- Der Industriegigant 2 v1.2 (d)
- Grand Prix 4 v4.0 (e)
- Morrowind v1.2.0722 (eu)
- Neverwinter Nights v1.21 (d)
- Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)
- World War 3 Black Gold v1.2 (d)

WINDOWS 9X UND ME:
- Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.74
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82

WINDOWS 2000 UND XP:
- Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.74 Win2k
- Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.74 WinXP
- Nvidia Detonator (TNT - Geforce4) 30.82

NOLF 2 OHIO

DVD & CD

Lust auf ein Wiedersehen mit der wohl süßesten Pixel-Agentin aller Zeiten? Ja? Dann installieren Sie unbedingt unsere Demoversion zu **NOLF 2**. In einem spielbaren Level prügeln Sie sich auf einem Campingplatz in Ohio mit fiesen Ninja-Bräuten. Übrigens sollten Sie obendrein auf herumfliegende Gegenstände aufpassen. Es tobt nämlich ein kräftiger Tornado. Wir wünschen viel Spaß mit Cate.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	95 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
w	Vorwärts
a	Rückwärts
s	Schritt links
d	Schritte rechts
I	Springen
O	Schießen
R	Aktion

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ, Wohnort ____

Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: ____

☐ PCG-Heft-CD

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Grafikkarten zu gewinnen

Zehn teure Grafikkarten suchen ein Zuhause. Vielleicht ist Ihr PC das richtige?

Zusammen mit PC Games und Gainward haben Sie in diesem Monat die Möglichkeit, Ihren PC mit einer neuen High-End-Grafikkarte aufzurüsten, denn wir verlosen zehn Geforce4-Ti-4600-Grafikkarten im Gesamtwert von 4.000 Euro. Wie Sie gewinnen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:

10x Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/750 XP Golden Sample

Die Ultra/750 XP Golden Sample besitzt Nvidias schnellsten Geforce4-Grafikchip, 128 MByte Hochleistungs-DDR-Speicher, einen TV-Eingang sowie TV-Ausgang, die Nview-Funktionalität für den komfortablen Parallelbetrieb von mehreren Bildschirmen (CRT/TFT) an einer Grafikkarte und einen Anschluss für 3D-Shutterbrillen.

Erstklassige 3D-Grafik

Die Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/750 XP Golden Sample bietet Ihnen alle Features, die eine aktuelle High-Performance-Grafikkarte braucht: DirectX-8-Effekte werden dank Vertex Shader und Pixel Shader berechnet und sorgen nicht nur in aktuellen 3D-Spielen wie **Morrowind** oder **Neverwinter Nights** für deutlich mehr Realismus und schnelle 3D-Grafik.

Leichte Video-Bearbeitung

Der TV-Eingang und die FireWire-Steckkarte (ebenfalls enthalten) ermöglichen es Ihnen, Videodaten sehr einfach mit dem PC aufzunehmen und weiterzuverarbeiten. Der Grafikkarte selbst liegt neben passenden Treibern für Windows 95/98/Me/2000/XP auch ein Software-DVD-Player und ein leistungsfähiges Softwarepaket zur Videobearbeitung bei.

Übertaktung? Kein Problem!

Mit der Tuning-Software „EXPERTool“ beeinflussen Sie problemlos die Taktfrequenzen von Grafik-Chip und -Speicher. Für Einsteiger bietet Gainward einen Sicherheitsmodus, der die Karte mit dem Standard-Takt betreibt. Fortgeschrittene nutzen die „Erweiterten Einstellungen“, um in hohen Auflösungen bei 32 Bit noch mehr 3D-Leistung aus der Platine zu kitzeln.

Dicke Hardware-Ausstattung

Mit 128 MByte DDR-Grafikspeicher ist die Ultra/750 XP Golden Sample vermutlich die schnellste Grafikkarte ihrer Bauart, nicht zuletzt dank der speziell ausgewählten Grafikchips, die über dem von Nvidia empfohlenen Standardtakt arbeiten. Als separate Upgrade-Lösung bietet Gainward 3D-Shutterbrillen an, mit denen Sie 3D-Spiele räumlich darstellen können.

Problemloser Multimonitor-Betrieb

Nview ist ein Feature, mit dem Sie zwei Ausgabegeräte (Fernseher oder Monitor) an die Grafikkarte anschließen können. Der Windows-Bildschirm wird auf Wunsch geteilt und Sie können dann sogar die doppelte Desktop-Fläche nutzen.



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Gainward Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Oktober 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______

Vorname: ______

Anschrift: ______

______

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ Medieval: Total War
- ☐ Das Ding
- ☐ Neocron
- ☐ NHL 2003

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?

1. ______
2. ______
3. ______

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?

1. ______
2. ______
3. ______

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?

1. ______
2. ______
3. ______

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?

1. ______
2. ______
3. ______

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

______

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

______

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

______

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

______

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

______

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

______

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: ______

Inserent: ______

Seite: ______

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: ....

Vorname: ....

Adresse: ....

Telefon: ....

Beruf: ....

Alter: ....

E-Mail: ....


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

Leser fragen, PC Games antwortet

2D oder 3D?

Betreff: Leserbrief von Uwe Hösel

*Ich finde auch, dass die Grafik von 2D-Spielen viel schöner ist. Bei **Age of Empires 2** kann man jeden Korb auf dem Marktplatz sehen und die Gebäude und Menschen sehen viel realistischer aus. Bei den 3D-Spielen sehen die Figuren viel zu kantig aus, irgendwie unrealistisch. Auch bei **Warcraft 3** sind die Bäume unrealistisch kantig. Zwar haben sich 3D-Spiele verbessert, aber dazu benötigt man wieder aktuelle Hardware. Diesen Wettlauf kann nicht jeder mithalten. Ich spiele am liebsten 2D-Spiele und freue mich auf **Anno 1503**.*

KATRIN LAPP, PER E-MAIL

*Seit mittlerweile fast 18 Jahren spiele ich nun am PC. Auch ich bin davon überzeugt, dass 2D-Spiele vom Markt einfach vernachlässigt werden. Klassische 2D-Adventures zum Beispiel sind so selten anzutreffen wie der Imperator im Schlafanzug. Wo sind die Zeiten eines **Monkey Island 2** oder **Baphomeths Fluch** geblieben? Charles Cecil von Revolution hat in eurem Interview gemeint, man wäre bei 2D-Adventures am Limit angelangt; es gäbe keine technische Steigerung mehr. Sind die Spiele es deswegen nicht mehr wert, entwickelt zu werden? Erzeugt 3D automatisch mehr Spielspaß? Ich glaube nicht. **Runaway** wird hoffentlich demnächst beweisen, dass es nicht unbedingt 3D sein muss. Das Spieldesign macht ein Spiel aus, und nicht die Technik.*

ROLF-JÜRGEN HORNASEK

*Der Meinung von Herrn Uwe Hösel kann ich mich nun gar nicht anschließen, was das Thema 2 oder 3D betrifft. Als Erstes muss man es einfach hinnehmen, dass das der technische Fortschritt ist. Es wäre das Gleiche, gegen das Farbfernsehen zu wettern, weil Schwarzweiß-Bilder viel intensiver wirken können, was ja in der Tat der Fall sein kann – oft genug werden ja auch heute in Filmen Schwarzweiß-Szenen eingebaut oder gar noch komplett schwarzweiß gedreht, siehe **Schindlers Liste**. Aber trotz der enormen Tiefe solcher Szenen möchte wohl keiner auf farbige Filme verzichten. Des Weiteren beklagt der Herr Hösel das unerträgliche Ruckeln der neuen 3D-Spiele. Herr Hösel, was haben Sie denn für einen Rechner? Also, mit meinem 1,1-GHz-Rechner und einer Geforce3 Ti-200 spiele ich ein **GTA 3**, **Jedi Outcast** & Co. bei vollen Details ruckelfrei. Und jetzt das Wichtigste in meinen Augen: Ja ja, so ein 2D-Spiel kann schon echt unterhaltsam sein. Aber was macht ein verdammt gutes Spiel aus? Es soll mich nicht nur unterhalten, ich möchte völlig in diese Welt eintauchen, es soll mich fesseln wie ein **Half-Life**, es soll mich vom Stuhl hochschrecken wie ein **Aliens vs. Predator 2**, es soll mich verzaubern wie ein **Zanzarah**, es soll mich beklemmen wie der Angriff auf Omaha Beach eines **Medal of Honor: AA**, es soll mir freie Welten eröffnen wie ein **GTA 3**. Lieber Herr Hösel, Ihre in Nostalgie schwelenden Gedanken in Ehren, aber das, was eben genannte Spiele und noch viele mehr in mir an Spannung, Freude und Faszination hervorgerufen haben, davon kann ein alter 2D-Titel nur träumen.*

THOMAS KREMSER, PER E-MAIL

SCHÖNHEITSWETTBEWERB 2D oder 3D – die Meinungen sind geteilt.





Das Milchmädchen

Betreff: Testbericht Mafia

*Ich lese eure Zeitschrift sehr gerne, allerdings habe ich mit dem Testcenter ein Problem (Beispiel **Mafia**): Der Abschnitt „Steuerung" hat eigentlich 89+80+78=247; geteilt durch drei macht das 82,3. Sie bewerten aber mit 81! Der Abschnitt „Spieldesign" hat demnach auch 75,4 und nicht 88. Diese Frage tritt natürlich auch beim Testurteil auf.*

THOMAS KNECHT, PER E-MAIL

Genauso wie eine Spielspaß-Wertung nicht die Summe aus Grafik, Sound, Steuerung etc. sein kann, genauso wenig setzt sich beispielsweise die Grafik-Wertung aus „Animationen + Effekte + Detailgrad + ..." zusammen – Spielspaß kann man nicht „berechnen". Jeder wird schon tolle Spiele mit schlechter Grafik oder miese Spiele mit brillanter Grafik gesehen haben. Hm, wie kommen dann die Redakteure von PC Games trotzdem auf eine prozentgenaue Grafik-Wertung? Ganz einfach: Wir vergleichen das zu bewertende Spiel mit ähnlichen Titeln (also etwa **Warcraft 3** mit **Empire Earth**). So kann sich der Leser eine sehr genaue Vorstellung davon machen, wie groß der qualitative Abstand in den einzelnen Disziplinen ausfällt. Und das ganz ohne Taschenrechner und komplizierte Formeln.

Das Schäufele

Betreff: Editorial PC Games 10/02

Also mein Vorschlag für das fränkische Schäufele ist zwar bestimmt nicht der beste, aber trotzdem:

Ein fränkisches Schäufele ist ein „half through-roasted orc meat".

RAINER LIESSEM, PER E-MAIL



MAHLZEIT Der Spieldesigner von Vietcong (links im Bild) seziert ein Orc-Schäufele.



KRIMINELL? Die deutsche Mafia-Version kommt ohne Blut aus, Passanten können nicht getötet werden.

Eine perfekte Übersetzung, wie Rüdiger findet – das gemeinsam mit den **Vietcong**-Machern verzehrte Schäufele erinnerte tatsächlich geschmacklich mehr an Orc- als an Schweinefleisch (nein, wir nennen nicht den Namen der Gaststätte).

Strafpunkte

Betreff: Testbericht Mafia

Ich hätte einen Vorschlag zu eurem Wertungssystem: Meiner Meinung nach solltet ihr eine Minderung der Gesamtwertung eines Spiels in Betracht ziehen, wenn es sich um eine für den deutschen Markt angepasste Version handelt. Ich halte je nach „Schwere des Eingriffs" einen Abzug von bis zu fünf Prozent für gerechtfertigt. Schließlich wird dem (deutschen) Kunden ein nicht vollständiges Spiel zum vollständigen Preis angeboten. Aber bei diesen Fassungen handelt es sich nicht mehr um das Originalspiel, sondern um ein gekürztes, verfälschtes oder sonstwie verändertes Spiel. Ich finde, wenn ein Spielehersteller sich solcher Mittel bedient, muss er auch mit einer verminderten Wertung klarkommen.

M. WOLFF, PER E-MAIL

Verführerische Idee – doch die Eingriffe der Hersteller geschehen nicht ganz freiwillig. Um den strengen Jugendschutzgesetzen zu genügen und einer Indizierung vorzubeugen, werden (bis auf ganz wenige, mutige Ausnahmen) Entschärfungen vorgenommen. Typische Beispiele: kein oder umgefärbtes Blut, keine Schreie, keine übertriebenen Todes-Animationen. Wenn Spiele wie **Mafia, GTA 3, Medal of Honor: Allied Assault** oder auch **Unreal Tournament 2003** künftig für jedermann erhältlich sein sollen, kommen die Publisher um solche Maßnahmen nicht herum. Deshalb wäre es doch sehr ungerecht, die Hersteller dafür auch noch zu bestrafen, oder?

Ich mag MAG!

Betreff: MAG!-Video auf DVD

*Als ich auf der Jubiläums-DVD-Hülle „**MAG!**" las, freute ich mich, nach Jahren doch noch die Vollversion endlich mal spielen zu können. Leider musste ich feststellen dass nach „**MAG!**" noch „Das Kult-Video" folgte. Enttäuscht kramte ich dann die MAG!-Demo von der PC Games 5/96 wieder raus. Mit dieser Demo des doch eigentlich recht unspektakulären Spiels hatte ich damals Tage verbracht. Aber beim Installieren erscheint im DOS-Fenster „Runtime error 200 at 07EB:0091". Gibt es irgendeine Möglichkeit, ein altes MS-DOS-Spiel wie **MAG!** auf heutigen PCs zum Laufen zu bringen? **MAG!** hätte wirklich sehr gut zur Jubiläumsausgabe gepasst …*

CHRISTOPH WOEST, PER E-MAIL

Wir hatten uns tatsächlich um die Rechte zu diesem Klassiker bemüht. Leider mussten wir bei den Tests feststellen, dass **MAG!** auf modernen Windows-PCs nicht mehr lauffähig ist. Nur auf einem Uralt-Laptop mit installiertem Windows 95 und Eingriffen in Datei-Dinosaurier wie AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS funktionierte das Spiel. Das wollten wir den PC-Games-Lesern nicht zumuten. Deshalb haben wir zumindest die kultigen Videos auf die DVD gepackt.

Das Jubel-äum

Betreff: 10-jähriges PC-Games-Jubiläum

Sehr geehrte Redaktion von PC Games und PC Games Online, herzlichen Glückwunsch zu eurem Jubiläum!!! Ich bin seit der Ausgabe 12/97 euer treuer Leser – also schon knappe fünf Jahre. Seit kurzem bin ich auch in eurer Community. Ich muss euch ganz viel Lob zu eurem Online-Auftritt und eurem Heft aussprechen. Die Aufmachung eures Hefts und eurer Page ist leicht und übersichtlich. Eure Berichte, Reportagen und Tests sind seriös und informativ. Man merkt, dass ihr selbst Spieler seid, und wenn ihr ganz begeistert von einem Spiel schreibt, dann überträgt sich diese Begeisterung auch auf eure Leser. Macht weiter so!

Diesen Brief drucken wir stellvertretend für die vielen Leser, die uns Glückwünsche per E-Mail, Fax oder Brief übermittelten – vielen Dank dafür im Namen des gesamten Teams.

Die Fragestunde

Betreff: „Making of PC Games"-Video

*1. Wie schafft ihr es zeitlich, Monat für Monat die vielen Leistungs-Checks zu erstellen? 2. Wie gelangt ihr an die Lösungen zu aktuellen Spielen? Es ist doch sicher schwierig, den optimalen Lösungsweg für ein Spiel zu finden. Bekommt ihr da Hilfe von den Herstellern? 3. Ihr habt in der Geburtstagsausgabe die deutsche Version von **Mafia** getestet. Warum zeigt das Video eine englische Version? 4. Kann es sein, dass ihr bei der Aufnahme der Videos cheatet? Denn in irgendeinem Video über ein Actionspiel stand in der linken oberen Ecke etwas, das aussah wie „„God Mode On“!!" 5. Könnt ihr eventuell den Pocket Guide um ein paar Seiten aufstocken und dafür die Schriftgröße vergrößern??*

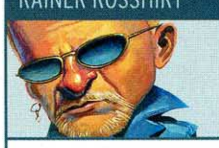
JAKOB REUTER, REICHENBACH

1. Wir haben dafür eine eigene Abteilung: Sascha Pilling betreut unser Testlabor und ist fast den ganzen Monat über damit beschäftigt, die Performance unserer Testmuster mit den gängigsten Konfigurationen festzustellen. 2. Um die Tipps kümmern sich Florian Weidhase und sein Team. In tage- und nächtelanger Arbeit werden die Komplettlösungen parallel zu den Tests erstellt, damit die Tricks pünktlich zur Veröffentlichung des Spiels vorliegen. Aufgrund der langjährigen Kontakte zu den Entwicklern werden wir dabei natürlich oft unterstützt. 3. Die englische Version lag früher vor als die deutsche. Daher ist das Video mit der englischen, der eigentliche Test mit der deutschen Fassung entstanden. 4. Wenn ein Redakteur besonders schöne Stellen im Spiel zeigen möchte, greift er gern mal zu Cheats. Aber das sind Ausnahmen. 5. Machen wir.

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Haben Sie auch schon mal Ihren Kollegen am Tisch gegenüber per E-Mail gefragt, ob er mit Ihnen eine Zigarette rauchen geht? Sicher haben Sie das. Und als Antwort kam garantiert eine Mail mit dem Text „in 5 Minuten". Und so etwas finden Sie normal?

Eigentlich liebe ich Computer und bin für mein Leben gern online. Leider konfrontiert uns ein grausames Schicksal immer wieder mit Low-Techs und man wird gezwungen, über althergebrachte Werte nachzudenken. Ich verbringe Nächte damit, mit Freunden in aller Welt zu chatten, aber erst neulich ist mir aufgefallen, dass ich mit meiner Nachbarin das letzte Mal 1998 gesprochen habe - und das auch nur, weil ihre Mülltonne brannte. Ist euch in diesem Zusammenhang je aufgefallen, dass man zwar Pizzas, Autos, Bücher und anderen Rödel problemlos per Internet ordern kann, aber die Technik kläglich versagt, wenn man die Feuerwehr online benachrichtigen will? Die größte private Katastrophe war, als ich im März 2001 den kompletten Verlust meiner gesamten Bookmarks zu beklagen hatte, und dass man **Solitaire** mit echten Karten spielen kann, habe ich inzwischen vergessen. Hand aufs Herz - wer von euch kann noch auswendig sagen, wie viel ein Brief, das ist so eine Art E-Mail, allerdings vollständig aus Hardware, welche per Hand (!) zugestellt wird, kostet? Wenn man meine Freunde (ja, selbst ich habe zwei) fragt, was ich denn beruflich mache, kommen nur wirre Umschreibungen heraus, aus denen man immer die Wörter „Computer", „E-Mails" und „irgend so was" entnehmen kann. Als ich neulich beim Versuch, eine Telefonzelle zu bedienen, kläglich scheiterte (ich konnte einfach das Display nicht finden, und das Mistding erkannte mein Passwort nicht), habe ich beschlossen, dass es höchste Zeit für einen Urlaub wäre. Wer kann mir Reiseziele nennen, an denen es garantiert keine Computer gibt - und, vor allem, wer kann mir helfen, dort zu überleben?

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Bewerbung

Hallo PC Games!

Hiermit bewerbe ich mich bei euch. Ich mach euch in jedem Ego-Shooter Blatt. Da ich nicht gern schreibe, habe ich auf einen Probetext verzichtet. Ich wäre ich die Idealbesetzung für den Job als Volontär, denn ich kann super zocken! Schreibt mir schnell zurück.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, EUER ERWIN

Das hast du vollkommen richtig gemacht! Wer erwartet denn schon bei einer Bewerbung so etwas wie ein richtiges Anschreiben, Lebenslauf, Zeugnisse und andere unwichtige Kleinigkeiten? Du hast mustergültig durchschaut, dass ein Volontär bei uns auch keineswegs viel schreibt – dazu haben wir ja die Redakteure. Unsere Volontäre setzen wir überwiegend dazu ein, um die aktuellsten Games zu spielen – natürlich nur die, welche ihnen auch angenehm sind. Wir wollten dir schon, wie gewünscht, zurückschreiben, um zu klären, wie wir hier dein Büro (mit Altstadtblick) einrichten sollen, welchen Dienstwagen du möchtest und ob dir eine Sekretärin genügt – da ist unserem von Freudentränen umflorten Blick in letzter Sekunde noch etwas aufgefallen. Leider machst du uns nur Blatt. Wir hatten uns da eigentlich etwas mehr versprochen – ein paar Blätter sollten es schon sein. Ich fürchte, wir können aus diesem Grund deine Bewerbung leider nicht berücksichtigen.

Tasse

He Leute!

Zunächst mal Gratulation zum „10-Jährigen", ich bin seit dem 2. Heft als Leser/Abonnent dabei.

Ich weiß zwar, dass ihr euch oft um jeden –ZENSIERT– kümmern müsst, auch um viele E-Mails. Dem möchte ich jetzt die Krone aufsetzen und eine Frage stellen, die für mich wichtig ist. Gebt die Beantwortung einfach weiter, an jemanden, der gerade Zeit hat (gibt's den?) Also: In eurem Video auf der Jubiläums-DVD habt ihr von der Redaktion so coole, orange Kaffeetassen mit der kryptischen Schrift drauf (falscher Zeichensatz?). Da Orange meine Lieblingsfarbe ist, ich jede Kaffeetasse tausendmal am Tag benutze und euch einfach gut finde, möchte ich halt so 'ne Tasse haben. Ist ja wahrscheinlich ein Werbeexemplar, aber vielleicht kann man sie auch in irgendeinem Versand-Shop kaufen. Danke für jede Hilfe. Macht die nächsten 10 Jahre einfach weiter so. You are the best!

BESTE GRÜSSE: BODO HERTEL

Klar, haben wir jemanden, der Zeit hat. Wir haben extra für solche Anfragen einen professionellen Zeithaber im Haus. Gestatten? Mein Name ist Rosshirt. Bei dem „kryptischen" Schriftzug handelt es sich um das Logo der Firma COMPUTEC MEDIA AG, unter deren Flagge die PC Games entsteht. Das Wort „kryptisch" sehen wir in diesem Zusammenhang nicht sehr gerne; wir tendieren eher zu den passenderen Begriffen „futuristisch" und „individuell"! Diese Tassen gibt es nicht zu kaufen, sondern sie wurden extra (und nur für uns!) in extrem kleiner Stückzahl hergestellt und finden innerhalb des Verlages rege Verwendung. Eigentlich haben wir nicht vor, uns von einer dieser Tassen zu trennen, schon alleine, um unsere tägliche Koffeinzufuhr sicherzustellen, was ohne Verwendung dieser Tassen nicht unerhebliche Probleme aufwirft, da Pappbecher in der Vergangenheit immer wieder zu bösen Verbrennungen führten. Allerdings wäre ich bereit, unter Einsatz meines Lebens eine Tasse zu entwenden. Natürlich trenne ich mich nicht einfach so von dieser Rarität. Ich stifte sie dem Ersten, der mir für die neue Aktion mit den Leserfotos (siehe letzte Seite der Rumpelkammer) ein originelles Exponat schickt. Mir ist schon klar, dass dies jetzt für dich nicht unbedingt hilfreich ist. Aber statt traurig zu gucken, solltest du dir vielleicht besser die nächste Digicam schnappen!

Frau Steidle

Hi Rossi,

mit der Sache, ob Rüdi Steidle eine Frau ist, kann ich euch weiterhelfen: Ein Freund von mir hat aus irgendeiner Quelle erfahren, dass die meisten Frauen Echtzeit- und Rundenstrategiespiele spielen. Da nur Frau Maueröder und Herr (Frau?) Steidle allein die Strategie-Rubrik testen, beweist mit Sicherheit, dass Steidle eine Frau. Besser wäre es aber, wenn du eine Webcam in der Dusche montierst (natürlich darf dann Rüdi davon nichts mitbekommen).

CIAO: DR.KIMBLE

Die Sache mit unserem Rüdi scheint sich zu einem Selbstläufer zu entwickeln. Nur weil jemand Strategiespiele mag, muss er ja noch lange keine Frau sein! Ich selbst schätze diese Art Spiel sehr und würde nicht einmal ansatzweise als weiblich durchgehen, wenn mich David Hamilton frisch rasiert, mit Langhaarperücke und im schwarzen Abendkleid ablichten würde. Die Sache mit

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

der Webcam ist eine Metzgersidee – saublöd. Ehe sich nun alle zulesenden Metzger beschweren: Ich habe durchaus nichts gegen diesen ehrwürdigen Beruf, den ich durch rege Stützkäufe mit Leibeskräften fördere. Hierbei handelt es sich um eine bayerische Redensart – am Rande des Kalauers. Aber zurück zum Thema! Was denkst du eigentlich, was wir hier den ganzen Tag machen? Duschen, unsere Frisuren föhnen und den Teint pflegen? Seitens des Bauherren sind unsere Räumlichkeiten zwar mit Duschen ausgestattet, jedoch werden sie so gut wie nie benutzt. Bei unserer Tätigkeit pflegt man im Allgemeinen auch nicht so zu verschmutzen, dass eine Benutzung der Nasszelle unabdingbar wird. Da das Thema „Rüdi duscht" ja schon mehrfach abgehandelt wurde, würde ich diesen pikanten, leicht ins Anrüchige abgleitenden Punkt gerne begraben – und zwar ganz tief.

Konkurrenz

*Einen herzlichen Gruß in unseren südlichen Nachbarstaat (Bayern)! Eine Frage brennt mir, als begeisterter PC-Games-Leser und Fan deiner Seiten, schon seit geraumer Zeit auf der Zunge: Wie verhältst du dich, wenn du auf der Straße einem Redakteur von *ZENSIERT* begegnest? Lädst du ihn auf ein kühles Bierchen ein oder rufst du in der Redaktion an und bittest um Verstärkung? Wenn die anrückt, ist der Feind erledigt und ihr verbringt die nächsten Tage in U-Haft, bis sich herausstellt, dass es Notwehr war? Ich fände es echt klasse, wenn du mir diese Frage beantworten könntest! In Treue ergeben*

MARTIN, ERFURT

Eine sehr schwere Frage, die ich ohne Gegenfrage eigentlich nicht beantworten kann. Woran erkennt man denn einen Redakteur besagter Zeitschrift? Meines Wissens habe ich bisher nur ein einziges, lebendes Exemplar angetroffen. Dies war auf einem Flug zum Nascar-Rennen in Charlotte und ist zudem geraume Zeit her. Um ihm nicht zu schaden, ziehe ich es vor, seinen Namen nicht zu nennen, zumal er es inzwischen ja erfolgreich verdrängt haben sollte. Besagter junger Mann und ich verbrachten einen durchaus friedlichen, harmonischen Tag zusammen und trennten uns ebenso freundlich wie gerne voneinander. Abgesehen davon bin ich wissentlich noch keinem Exemplar dieser Gattung begegnet und bin mir nicht einmal sicher, wie viele Beine sie haben. Ein Versuch von ihnen, Kontakt zu mir aufzunehmen, ist bisher nicht geschehen – zumindest nicht auf eine von mir wahrgenommene Art. Dennoch bin ich mir sicher, dass es sie geben muss. Irgendwo. Irgendwie. Die Antwort ist irgendwo da draußen. An dieser Stelle bitte die Melodie von Akte X pfeifen.

Ist die dick, Mann

Hallo PC-Games-Redaktion!

Wie mir aufgefallen ist, wird PC Games immer ausführlicher. Ich las mir also das Inhaltsverzeichnis durch und dann stieß ich auf die Rubrik: „Was macht eigentlich ..." Doch die Seitenzahl verblüffte mich. Angeblich ist dieses Thema nämlich auf der Seite 1948! Ich sag nur: RESPEKT!

IHR TREUER LESER: STEFFEN MAAS

Eigentlich war geplant, in dieser Ausgabe alle Namen (samt Foto und Telefonnummer) von Florian Weidhasens Groupies abzudrucken. Leider entschied die Geschäftsleitung, dass die zusätzlichen 1754 Seiten etwas zu kostenintensiv wären und nur finanziert werden könnten, wenn ich 355,6 Jahre lang auf mein Gehalt verzichten würde. Aufgrund meiner durch die Einführung des Euro zusätzlich etwas angespannten Finanzlage sah ich mich außerstande, darauf einzugehen und der Plan wurde verworfen. Bedauerlicherweise wurde im Lektorat vergessen, die Seitenzahl anzupassen.

Cheat

Hallo PC Games!

*ich habe im August einen Cheat zu **C&C 3** an euch geschickt. Mit BLZ und allem drum und dran. Es ist aber immer noch keine Überweisung erfolgt! Bitte um alsbaldige Antwort.*

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: FLORIAN

Au weia, ist uns das nun aber peinlich. Gerade zu **C&C 3** haben wir ungefähr 6.566.783 Cheats zugeschickt bekommen. Du wirst sicher verstehen, dass es schon ein kleines Weilchen dauern kann, bis unsere Hausbank eine derartige Menge an Überweisungen abgearbeitet hat. Nachforschungen ergaben, dass dein Cheat leider Nummer 6.566.781 war. Dadurch, dass die Auszahlungen der sechsstelligen Beträge nacheinander, in Reihenfolge des Eingangs bearbeitet werden, kann es leider noch ein wenig dauern. Ich bitte um etwas Geduld.

Sodbrennen

Ahoi Rossi!

Ich hoffe, du kannst mir helfen. Als ich die PC Games (9/2002) gelesen habe, ist mir etwas aufgefallen.

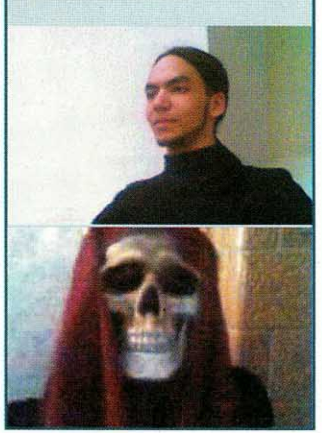
*Beim Test des Spiels **Der König von Mallorca** (Seite 91) steht im Testcenter: „Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie Sodbrennen oder Magenschmerzen mochten." Nun hab ich lange gesucht, um eines dieser beiden Spiele zu finden, doch weder in eurem Einkaufsführer noch sonstwo finde ich diese Spiele. Auch Amazon.com hat sie nicht im Sortiment. Hoffentlich kannst du mir sagen, wie ich an Magenschmerzen und/oder Sodbrennen komme.*

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: KLAUS

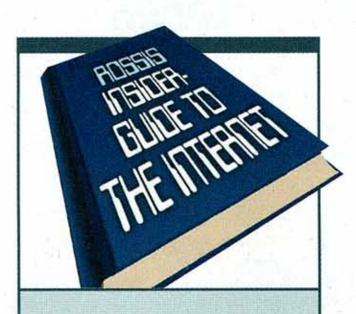
Bei „Magenschmerzen" und „Sodbrennen" handelt es sich keineswegs um Spiele. Vielmehr sind es Bezeichnungen für gefährliche Hangviren, welche sich per E-Mail verbreiten. Leider gibt es noch keinen Virenscanner, der diese Aus-

PC Games-Leser des Monats

An dieser Stelle werde ich in loser Reihenfolge Bilder von Lesern vorstellen. Wer berühmt werden möchte, schickt mir sein Foto an rossi@pcgames.de (natürlich geht es auch per Post) und wartet geduldig auf die Bittbriefe der Groupies. Den Anfang macht bei dieser Aktion „ZAM" – Dauerchatter auf www.pcgames.de und amtierender Meister im Chat-Kunstflug. Die beiden Fotos zeigen ihn während der Arbeit (zumindest nennt er es so) und nach seiner Mutation im PCG-Chat.



MMER ROSSIS RUMPELKAMMER



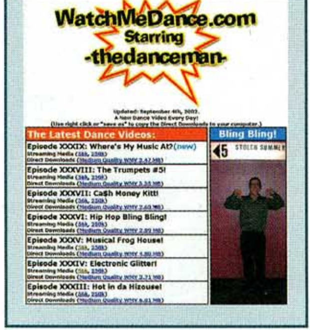
http://www.clicktoapply.de
Wer sich um einen Job bewirbt, hat bisweilen vielleicht Probleme, eine perfekte Bewerbung zu erstellen. Diese Seite hilft dabei und bietet zudem wertvolle Tipps.



http://www.knackdengoogle.de
Wer sich für den Trendsport „googlewhacking" interessiert und vielleicht selbst aktiv daran teilnehmen möchte, sollte unbedingt diese URL bookmarken.



http://www.watchmedance.com
Zu grobmotorisch, um beim nächtlichen Hotten Eindruck zu machen? Dir kann geholfen werden! Dank anschaulicher Beispiele kannst selbst du tanzen lernen. Für eventuelle Verletzungen, die beim Nachmachen entstehen, übernehme ich weder Verantwortung noch Haftung!



geburten teuflischer Programmierkunst unschädlich machen könnte. Da ich täglich sehr viele Mails bekomme, lässt es sich auch nicht vermeiden, dass ich mir nach einem ganz normalen Arbeitstag wieder „Magenschmerzen" und „Sodbrennen" zugezogen habe.

Luxemburg

„Moien"!

Das ist ein luxemburgisches Wort und ist gleichbedeutend mit dem deutschen „Guten Tag". Ich wollt mal etwas dafür tun, dass wir Luxemburger in eurer Zeitung nicht vergessen werden. Eigentlich müssten wir daran gewöhnt sein, da wir auch sonst vergessen werden (zum Beispiel bei Gewinnspielen oder Teleshops im Fernsehen oder Internet), doch da ich jetzt schon ein paar Jahre Abonnent bin und noch NIE einen luxemburgischen Brief in irgendeiner Leserbrief-Sparte entdeckt habe, möchte ich das jetzt ändern.

EDDI

Zum Glück kann jetzt niemand meine staunenden Kinderaugen sehen. Ich habe eine Mail aus Luxemburg bekommen! Ich staunte fast so sehr wie die Fehlerkorrektur von meinem Word, welches „Luxemburg" als unbekanntes Wort deklarierte. Ich kann mich aber noch deutlich daran erinnern, schon einmal etwas von Luxemburg gehört zu haben, allerdings hat der Lehrer damals in der Grundschule nicht sonderlich deutlich gesprochen und ich verstand das wenigste. Da ich ein wissbegieriger Mensch bin, durchforstete ich mehrmals die Landkarte, ohne fündig zu werden, bis mir auffiel, dass euer Land zu klein ist, um auf einer Karte namentlich erwähnt zu werden. Ich vermute stark, dass es sich bei „Lxbrg" um dein Heimatland handelt. Liebe Luxemburger: Wir haben euch nicht vergessen – wir können euch schlicht nicht finden!

Newsletter

Hallo PC Games!

Bitte den Newsletter abbestellen, danke! Habe mein Passwort und meinen Benutzernamen vergessen! Die E-Mail Adresse war damals hoovatec@hotmail oder so ähnlich. Ich benutz' die Adresse nicht mehr.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: PÖPPERL

Werter Herr Pöpperl,

natürlich würde es uns jetzt die Arbeit ungemein erleichtern, wenn Sie mir schlicht Ihren Login-Namen nennen könnten, aber ich liebe die Herausforderung. Einen „hoovatec von hotmail" haben wir allerdings in unserer Datenbank nicht gefunden. Kein Problem – gehe ich eben alle Anmeldungen durch, welche von Hotmail sind und mit einem „h" beginnen. Das kann ja nur wenige Stunden dauern. Es wäre zwar auch möglich, dass Sie sich selbst vom Bezug des Newsletters abmelden, indem Sie auf den entsprechenden Link am Ende desselben klicken, aber da Sie diesen E-Mail-Account ja nicht mehr nutzen, können Sie den Newsletter ja auch nicht lesen. Ich beginne zu verstehen.

Lösungsheft

Hallo ihr,

ich wollte schon lange mal fragen, wie ihr das immer mit diesen winzigen Lösungsheftchen macht?

Ein Beispiel wäre da das neue „Warcraft 3 Kompendium". Man kann es leicht herausziehen, ohne die Seite zu beschädigen. Aber wie klebt ihr die so perfekt sitzend ein? Ich kann mir das nicht erklären. Das wäre ein Fall für Mulder und Scully, oder??

EUER TREU ERGEBENER TONI HUTH

Uns hat es immer gestört, dass unser Florian auf Bildern, auf welchen er das Heft in der Hand hatte, immer so unproportional aussah. Also haben wir uns diese Heftchen einfallen lassen und schon wirkt alles richtig. Die Herstellung ist sehr kompliziert. Die winzigen Druckmaschinen müssen von kleinwüchsigen Zwergen gewartet werden, die nicht so leicht zu finden sind. Anfänglich übernahmen das Einkleben der Heftchen unsere Praktikanten, die wir mit Pinselchen und Klebstoff ausrüsteten. Leider funktionierte das System schon nach wenigen tausend Exemplaren nicht mehr so richtig und die Praktikanten konnten nur noch sehr mühsam und mit Gewalt von ihren Sitzen befreit werden. Inzwischen übernimmt diese Tätigkeit eine Schweizer Präzisionsmaschine, die den Klebstoff (gewonnen aus Schmetterlingsflügeln) mit Dachshaarpinseln aufträgt. Leider kann diese Maschine nur bei Windstille in Aktion treten, um nicht durch einen Luftzug einem ebenso plötzlichen, unerwarteten und extrem störenden Ortswechsel anheim zu fallen.

3 PC Games + 1 Sonderheft | **Angebot**

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt´s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware PC im Eigenbau

zeigt Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Rechner zusammenstellen und zusammenschrauben. Auf 72 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zum Thema Hardwareauswahl, Tipps beim Zusammenbau, Erste Hilfe bei der Installation von Windows XP sowie optimale Stabilitätstests. Dazu gibt es eine DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber und nützlicher Tools.

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ❒ „PC Games Tipps-&Tricks-Sonderheft" (Art.-Nr. 002074)
- ❒ „PC Games Hardware PC im Eigenbau" (Art.-Nr. 002076)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Wer **Warcraft 3**, **Age of Empires 2**, **Anno 1602**, **Die Sims** und **Rollercoaster Tycoon** als Lieblingsspiele aufführt, kann eine gewisse Leidenschaft fürs Aufbauen, Handeln, Managen und Strategien-Austüfteln nicht verhehlen.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Fühlt sich in Ego-Shootern und im Quakenet zu Hause, empfindet den Ausdruck „Killerspiele" als Unwort des Jahres und bereitet sich schon darauf vor, bald Kids-Software unter die Lupe zu nehmen.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fliegt geheime Flugzeugprototypen, fährt Dampflokomotiven und lenkt Rennwagen. Wenn er dabei noch einen Raketenwerfer auf der Schulter hat und dem Sperrfeuer gegnerischer Terroristen trotzt, ist die Welt für ihn in Ordnung.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Hat Hexfeld-Kacheln im Bad, Aufmarschpläne im Wohnzimmer und Flugzeugposter in der Küche. Wenn er nicht gerade Pixelsoldaten herumkommandiert, stürmt er Geiselnahmen auf cs_militia oder dreht Loopings in einer IL-2.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Hat Menschen genauso lieb wie Orks, Nachtelfen und Untote. Was er nicht lieb hat: dreh- und zoombare Umgebungen. Deswegen spielt er vor allem Shooter. Als beruhigender Gegenpol müssen gelegentlich Rollenspiele herhalten.



Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Hat seinen Schreibtisch zum Dungeon erklärt und sucht dort nach magischen Schwertern und guten Rollenspiel-Storys. Wird nur selten fündig und reagiert sich ab, indem er der **Gilde**-Konkurrenz Schlägertrupps auf den Hals hetzt.



Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

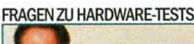
FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS



Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE



Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)



Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Ralph Wollner

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 (Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:







Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002
239.053 Exemplare


Ermittelte Reichweite
1.130.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 199).



Platz 1
Hitman 2 (Eidos)



Platz 2
Raven Shield (Ubi Soft)



Platz 3
Stronghold Crusader (Take 2)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Oktober?



HAUTSYMPATHISCH VIVA-VJ Janin Reinhardt begrüßte auf der Ubi-Soft-Showbühne in Leipzig die nächste Chippendales-Generation.

Auch wenn unser Schwestermagazin anno 1998 noch gar nicht existierte: Für den Jubiläums-Spruch von Stefan Girlich aus Burgkunstadt/Theisau gab's die meisten Lacher – und für ihn ein Spielepaket. Können Sie auch haben. E-Mail oder Postkarte genügt, und schon sind Sie bei der nächsten Auslosung dabei. Die Redaktion freut sich auf Ihre Ideen!

Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Dr.-Mack-Straße 77 D-90762 Fürth
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 21. Oktober 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



VERSPROCHEN! Nach dem 20. Take war die Aufnahme für den PC-Games-TV-Spot im Kasten.

Am 06. November erscheint die PC Games 12/2002

Mega-Tests

Zu 99,9 % ganz sicher im Test-Bereich: **FIFA 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Rollercoaster Tycoon 2, Splinter Cell, Aquanox 2: Revelation, No One Lives Forever 2** und der **Desperados**-Nachfolger **Robin Hood**. Außerdem: **Anno 1503**-Wertung und -Testcenter.

Vorschau-Duell

Fußballmanager 2003 (EA Sports) vs. **Anstoß 4** (Ascaron) – das wird ein ganz heißes Duell. Wir analysieren, welches Spiel die besseren Meister-Chancen hat. Außerdem: **Siedler**-Erfinder Volker Wertich erklärt sein neues Spiel **Spellforce**.

Age of Mythology

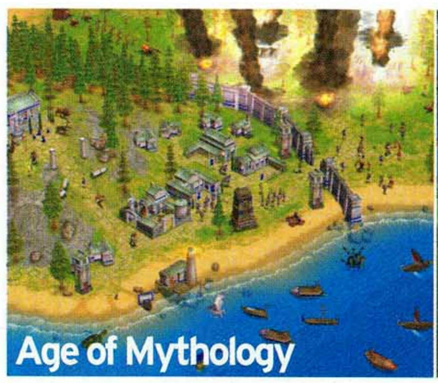
Das nächste große Echtzeit-Ding nach **Warcraft 3**: Von den Ensemble Studios erwartet uns im Herbst eines der umfangreichsten Strategiespiele aller Zeiten. Die faszinierende Thematik (antike Mythologien und legendäre Götter) wird kombiniert mit mächtigen Zaubersprüchen, einer eigens entwickelten 3D-Engine, atemberaubenden Effekten, hunderten von Einheiten und Upgrades und typischer **Age of Empires**-Spielbarkeit. Die alles entscheidende Frage: Schaffen es Bruce Shelly und seine Kollegen, schon jetzt **Warcraft 3** und **Empire Earth** den Rang abzulaufen? Damit Sie im November die richtige Entscheidung treffen, schnürt PC Games für Sie ein dickes Informationspaket rund um **Age of Mythology** – dazu gehören für uns ein umfangreicher Test mit Testcenter und „Interaktivem Test" auf DVD, grundlegende Einsteiger-Tipps und Kniffe für Fortgeschrittene.

Anno-1503-Tipps

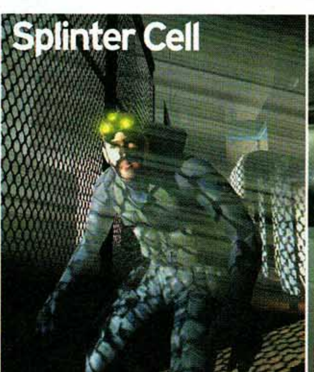
Es gibt nur wenige außerhalb von Sunflowers und Max Design, die sich besser mit **Anno 1602** auskennen als die T&T-Profis von PC Games. Auch bei **Anno 1503** profitieren Sie von diesem Know-how: Wir enthüllen Insider-Taktiken für noch glücklichere Bürger.

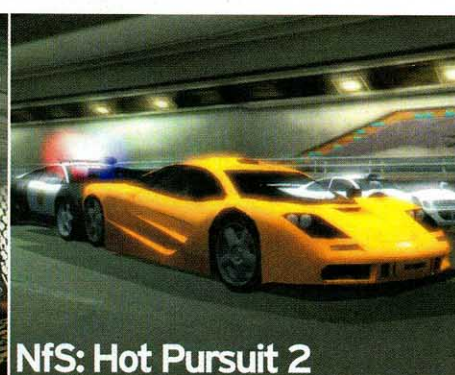
UT-2003-Tuning

PC Games beschreibt, wie Sie aus Ihrem PC das meiste für **UT 2003** herausholen – Schritt für Schritt. Erfahren Sie alles über geheime Konsolen-Kommandos für noch brachialere Effekte und mehr Performance!









Was macht eigentlich ... Phil Steinmeyer?

Der Erfinder von Railroad Tycoon 2 und Tropico bastelt angeblich an Railroad Tycoon 3 ... sagt man.

Wenn sich ein Spieldesigner Neuauflagen von **M.U.L.E.**, **X-COM**, **Ultima** oder **Seven Cities of Gold** wünscht, weiß man: Dieser Mann ist schon sehr lange im Geschäft. Wie Phil Steinmeyer, Chef der Firma Pop Top und Schöpfer erfolgreicher Spiele wie der Karibikinsel-Simulation **Tropico** oder **Railroad Tycoon 2**, dem Nachfolger der legendären Sid-Meier-Wirtschaftssimulation. Bereits Mitte der 90er-Jahre hatte er an der legendären **Heroes of Might & Magic**-Serie mitentwickelt. Seit dem Jahr 2000 ist Pop Top eine Tochter von Publisher Take 2 Interactive (**Mafia, GTA 3, Stronghold**). Derzeit arbeitet das 13-köpfige Team an einem neuen – geheimen – Projekt. Alles deutet auf **Railroad Tycoon 3** hin. Dafür spricht auch, dass ... aber sehen Sie selbst: Surfen Sie doch mal auf www.railroadtycoon3.com vorbei.



ZUGKRÄFTIG Railroad Tycoon 2 ist 1999 erschienen – Teil 3 folgt 2003. Ziemlich sicher.

PC Games: Du bist schon sehr lange im Geschäft – was hat sich in den letzten Jahren zum Guten wie zum Schlechten entwickelt?

Steinmeyer: „Die Hardware-Inkompatibilitäten sind nach wie vor ein großes Problem – trotz DirectX. Es kann passieren, dass ein Spiel nach dem Kauf gar nicht oder nur mit Einschränkungen funktioniert. Die Verantwortung liegt zum Teil bei schlampigen Spiele-Entwicklern, zum Teil bei den Grafikkartenherstellern und deren Treibern, zum Teil bei Microsoft. Am meisten Sorge bereitet mir die Raubkopiererei. Weil so viele Menschen ohne Schuldgefühle kopieren, müssen viele Entwickler aufgeben. Schön hingegen finde ich, dass Strategiespiele immer populärer werden. Als ich 1993 anfing, war Strategie das viertbeliebteste Genre. Heutzutage ist es die Nummer 1, und zwar in allen wichtigen Märkten. Eine sehr vorteilhafte Entwicklung für uns ..."

PC Games: Spätestens mit dem Erscheinen von **Empire Earth**, **Warcraft 3**, **C&C Generals** und **Age of Mythology** ist 3D-Technik bei den Echtzeit-Strategiespielen fast unverzichtbar geworden. Wie sieht es im Bereich der Aufbau-Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen aus?

Steinmeyer: „Das Problem bei 3D-Spielen besteht darin, dass es sehr schwer ist, die Figuren auf dem Bildschirm überzeugend darzustellen, da man mit einer beschränkten Zahl an Polygonen auskommen muss. Die ersten 3D-Strategiespiele hatten entweder hässliche Figuren oder sehr wenige Einheiten. In **Warcraft 3** sind nicht annähernd so viele Einheiten gleichzeitig auf dem Monitor wie in 2D-Spielen wie **Warcraft 2** oder **Age of Empires**. Da wir in **Tropico 2** Hunderte von Personen darstellen müssen, setzen wir auf schön modellierte 2D-Figuren. Netter Nebeneffekt: Das Spiel läuft auch auf älteren PCs. Falls man keine Charaktere benötigt, ist eine 3D-Engine inzwischen unverzichtbar. In unserem nächsten, noch unangekündigten Spiel kommen viele Fahrzeuge und Gebäude vor, und das sieht selbst mit wenigen Polygonen sehr gut aus. Das Spiel sieht in 3D viel schöner aus, als wenn wir es in 2D realisieren würden."



IDYLLISCH Zuckerrohr oder Peitsche? In Tropico (2001) regieren Sie eine Karibikinsel.

PC Games: Wann kündigt ihr euer nächstes Spiel an?

Steinmeyer: „Nicht vor November, nicht später als Februar. Das Spiel selbst sollte dann im Spätsommer 2003 fertig sein. Nachdem in letzter Zeit viele Spiele zwei oder drei Jahre vor Fertigstellung angekündigt wurden, wollten wir die Nachricht so lange zurückhalten, bis das Spiel ein gewisses Stadium erreicht hat."

PC Games: Um nicht die obligatorische „Heißt euer nächstes Spiel zufällig **Railroad Tycoon 3**?"-Frage stellen zu müssen: Welche Features würdest du dir für eine Fortsetzung wünschen?

Steinmeyer: „Mal überlegen. Ich sagte bereits, dass 3D-Grafik für Spiele infrage kommt, in denen wenige oder keine Figuren auftauchen. Das trifft auf **Railroad Tycoon** zu. Ich gebe zu, dass das Wirtschaftssystem von **Railroad Tycoon 2** nicht ganz so gut gemacht war wie der Rest des Spiels – ich mag es, wenn Angebot und Nachfrage sowie die Produktion möglichst realistisch simuliert werden. Die Steuerung hat Einsteiger zu sehr erschlagen – also bräuchten wir einfachere Menüs, bessere Tutorials und eine nicht ganz so steile Lernkurve. Auch im Mehrspieler-Bereich könnte man viel verbessern. Und natürlich müsste es in **Railroad Tycoon 3** Tunnels geben. Aber das sind natürlich alles nur Spekulationen, stimmt's?"

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?"** (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de). Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.



FREI-STÖSSE 2003

100% Ballkontrolle – 100% Action. Die neue Standardsituation-Dynamik bietet absolute Ballkontrolle. Versenke den Ball im Tor, verhindere mit der Mauer Tore oder kicke den Ball wie Roberto Carlos: Ein lässiger Schuss, hinter dem jede Menge böse Absicht steckt.



FREE-STYLE CONTROL 2003

EA SPORTS Freestyle - eine brandneue Spielsteuerung. Mit dem rechten Stick kannst du individuelle Bewegungen für die einzelnen Spieler ausführen: Die exakte Bewegung, um einen Verteidiger in Bedrängnis zu bringen, und genau die richtige Bewegung, um ihn kurz vor dem Tor zur Strecke zu bringen. Dein Können ist gefragt, Roberto.



PASSEN 2003

Verbessertes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften und bessere Teamstrategien. Um den Gegner zu bezwingen, musst du präzise Pässe spielen. Nimm dir ein Beispiel an Edgar Davids.



BALL-PHYSIK 2003

Verpatzte Kopfbälle, schlecht angeschnittene Bälle, ungenaue Pässe - das alles passiert, wenn du noch kein echter Profi bist. Mit der neuen Ballphysik werden deine Spielfehler sichtbar. Absolut authentisches Ballverhalten - der Ball reagiert genau wie bei Davids, wenn er einem Gegner den Ball abnimmt, wie bei Giggs, wenn er den Ball lässig wegkickt, oder wie bei Roberto Carlos, wenn er eine gegnerische Mauer zerstört.



DRIBBELN 2003

Inverse Kinematik der nächsten Generation: Der Ball klebt nicht an deinen Fersen, sondern du musst dem Ball auf den Fersen bleiben. Ryan Giggs hat den Dreh raus - Und was ist mit dir?

KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

FIFA FOOTBALL 2003 beinhaltet eine völlig neue KI-Engine, die erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt. Trainiere hart und bring den Ball unter deine Kontrolle.

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



www.fifafootball2003.ea.com





Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™



IT'S IN THE GAME





PlayStation.2

